EN CADEAU DES STICKERS *NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD*

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

Numéro 12 Juillet/Août 2008

NINJA GAIDEN : DRAGON SWORD
Aussi affûté qu'un katana

PLUS DE 60 JEUX TESTÉS

Le Monde de Narnia : Le Prince Caspian
FFXII : Revenant Wings
Guitar Hero : On Tour
Race Driver : GRID
Lego Indiana Jones
Soul Bubbles...

UN ÉTÉ FANTASTIQUE

Final Fantasy Tactics A2

Tactiquement imparable !

Future MEDIA WITH PASSION

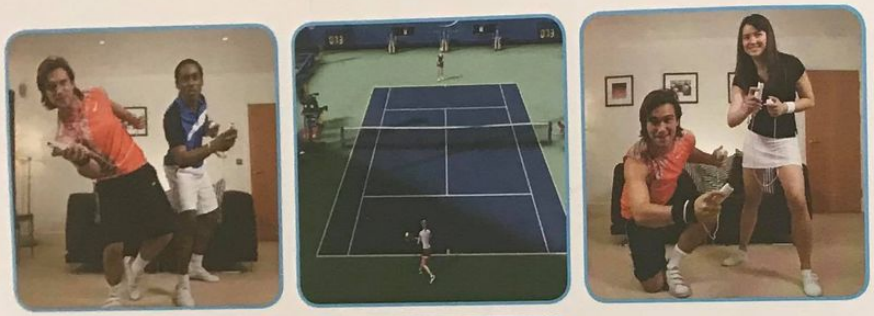
T 02602 - 12 - F: 7,00 € - RD

Pokémon Donjon Mystère :
Explorateurs de l'Ombre / du Temps

Le test et l'aide de jeu

2K SPORTS
TOPSPIN 3

PRÊT À RELEVER LE DÉFI?



AUSSI SUR NINTENDO DS™

JOUEZ AU JEU VIDÉO
www.topspin3thegame.com

3+
Wii
NINTENDO DS.
2K SPORTS

© 2006 - 2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Top Spin, Top Spin 3, 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All Rights Reserved. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 12 Juillet / Août 2008

Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier - jobs@futurenet.fr
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : Vincent Alexandre

Prix au numéro : 7 €

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Filipe Canelas
Chef de rubrique : Pedro Pellizari (Pedro)
Première secrétaire de rédaction : Dorothée Coelho
Chef de studio : Franck Moccozet
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier
Ont collaboré à ce numéro :
Aurélie Andrey (SR), Nicolas Buchet de Neuilly (maquettiste), Clémence, Deckard, Fylodindon, Janis, Jumesy, Rocio Martinez Carranza (SR), Mica, Oliv, Stonehenge.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam
jerome.adam@futurenet.fr
Directeur commercial publicité pôle Jeux : Vincent Saulnier vincent.saulnier@futurenet.fr
Directrice de la publicité : Sidonie Collet
sidonie.collet@futurenet.fr
Directeur de la publicité : Didier Péchon
didier.pechon@futurenet.fr
Directeur de clientèle constructeurs : Alban Chassagne
alban.chassagne@futurenet.fr
Directeur de clientèle distribution : Willy Weingartner
willy.weingartner@futurenet.fr
Directeur de clientèle hors captif : Antoine Richard
antoine.richard@futurenet.fr
Responsable trafic : Maguy Édouard
maguy.edouard@futurenet.fr
Assistante trafic : Régine Nguyen
regine.nguyen@futurenet.fr

FABRICATION
Chargée de fabrication : Sophie Danet

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Anne-Sophie Joulin

Anciens numéros : 01 44 84 05 50

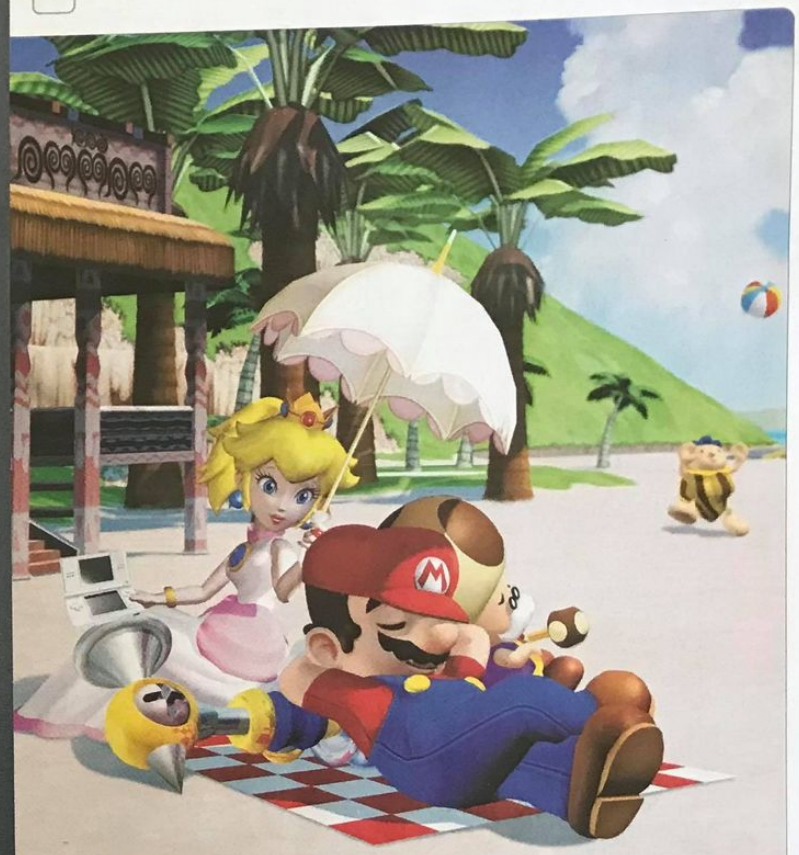
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige S.p.A. siège social : San Mauro Torinese
Imprimé en Italie. Printed in Italy

Dépôt légal : à parution

ISSN : 1772-9297
Copyright Future France 2008.
Tous droits de reproductions réservés
Nintendo DS Le Magazine Officiel est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Nintendo DS Le Magazine Officiel est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Nintendo DS Le Magazine Officiel, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro comporte une opération Konami : planche de stickers " New International Track and Field " jetée sous blister sur diffusion France - Hors Export, qui ne peut être vendu séparément.

Future
MEDIA WITH PASSION



Bonnes vacances

Ca y est les grandes vacances sont là, et une fois de plus, la Nintendo DS s'impose tout naturellement comme le compagnon idéal de l'été. Elle trouvera une place de choix dans vos sacs de voyage entre les palmes, les crèmes solaires et les serviettes de plage, et pimentera vos après-midi de farniente. Ou plutôt devrait-on dire « elles », puisque depuis un ou deux ans, la petite portable de Nintendo est devenue un cadeau de choix pour les Fêtes des mères et des pères (et même celle des grand-mères !). Et une famille en possède désormais plusieurs pour éviter toute dispute. Cela vaut mieux, car côté jeux, vous n'aurez que l'embarras du choix quelque soit votre genre de prédilection. Les valeurs sûres (*Final Fantasy, Mario & Sonic, Advance Wars*…) côtoient les créations originales (*Guitar Hero : On Tour, Ninja Gaiden*…) avec une mention toute particulière pour les œuvres françaises comme *Soul Bubbles* et *Mr Slime Jr*. Il sera même possible de joindre l'utile à l'agréable car cette année marque l'émergence de cahiers de vacances interactifs sur la petite portable de Nintendo.
Nous vous souhaitons, à vous et à votre DS, de très bonnes vacances et vous donnons rendez-vous dès la rentrée.

UN LABYRINTHE EMPLI
DE CRÉATURES...

UN STYLET POUR VOUS MENER
VERS LA SORTIE !

Etrian Odyssey™

Etria est un village situé proche des labyrinthes d'Yggdrasil formés de végétation et d'arbres de toutes sortes et de toutes tailles. Il est dit que ces labyrinthes abritent de précieux trésors. De très nombreux aventuriers se sont essayés à explorer les confins enchantés de ces bois mais aucun d'entre eux n'est ressorti vivant. Épris d'aventure et de danger, vous vous lancez dans l'exploration de ces immenses labyrinthes avec votre équipe d'aventuriers que vous aurez au préalable composée et pour ne pas vous perdre dans ses méandres, dessinez votre propre carte avec votre stylet !

L'EXPLORATION COMMENCE LE 6 JUIN 2008

12+

NINTENDO DS™

ATLUS
WWW.ATLUS.COM

© ATLUS CO., LTD. 2006-2008. ALL RIGHTS RESERVED

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

SOMMAIRE

22 Final Fantasy Tactics A2 : Grimoire of the Rift

30 Soul Bubbles

42 Pokémon Donjon Mystère 2

OFFERT DANS CE NUMÉRO :

Une planche de stickers
New International Track and Field

Numéro 12
Juillet/Août 2008

50 Guitar Hero : On Tour

14 Viva Piñata : Pocket Paradise

CE MOIS-CI

ACTUS

Castlevania : Order of Ecclesia 10
Dragon Quest IV - V - VI 10
Leçon de cuisine 12
Midnight Play! Pack 16
Mr Slime Jr 18
MySims Kingdom 08
Skate It 12
Trauma Center :
Jouez du Scalpel 2 16
Viva Piñata :
Pocket Paradise 14
Zubo 12

TESTS

1 contre 100 79
7 Wonders
of the Ancient World 81
Advance Wars :
Dark Conflict 64
Apollo Justice :
Ace Attorney 60
Arkanoid DS 69
Chasseurs de Dragons 85
Cooking Mama 2 78
Draglade 71
Dragon Quest Monsters :
Joker 66
Dungeon Explorer 47
E=M6 Défi Cérébral 77
Ecolis : Défends la forêt 46
Etrian Odyssey 70
Evolution GT 68
Faites de la Magie 80
Final Fantasy Crystal Chronicles :
Ring of Fates 54
Final Fantasy Tactics A2 22
Final Fantasy XII :
Revenant Wings 62
Foot 2 Rue 86
Guitar Hero : On Tour 50
Hamtaro :
Joue avec les Ham-Hams 88
Hoshigami 71
Iron Man 57
Le Monde de Narnia : Chapitre 2 -
Le Prince Caspian 74
Lego Indiana Jones :
La Trilogie Originale 28
Les Chroniques de Spiderwick 85
Les Fous du volant :
Battle Party 57
Les Incollables CE1-CE2 89
Looney Tunes :
Cartoon Concerto 87
Luxor : Pharaoh's Challenge 79
Mario & Sonic
aux Jeux olympiques 48
Martine à la Montagne 91
Mega Man ZX Advent 72
Mes amis Disney 90
Méthode Mathématique
du professeur Kageyama 81
Miami Nights :
Singles in the City 73
Mon Coach Personnel :
Je garde la ligne 76
Mon Haras 92
My Baby Boy/Girl 91
Mystery Dungeon :
Shiren the Wanderer 73
Nanostray 2 34
New International
Track and Field 58
Ninja Gaiden : Dragon Sword 40
Ninja Reflex 83
Partouche Poker Tour 82
Pic-Pic 77
Pokémon Donjon Mystère :
Explorateur de l'Ombre /
du Temps 42
Princess on Ice :
Danse sur Glace 89
Pro Evolution Soccer 2008 26
Race Driver : GRID 36
Secret Files : Tunguska 47
Sega Superstars Tennis 56
Soul Bubbles 30
Space Invaders Extreme 69
Speed Racer 87
Tangram Mania 82
The World Ends With You 38
Touch Detective 2 61
Touch Mechanics 84
Tsumiki : La Tour Infernale 83
Warning - Code de la Route 79
Zoo Hospital 92

AIDE DE JEU

Pokémon Donjon Mystère : Explorateur de l'Ombre / du Temps 96

ACTUS

MySims Kingdom

Mon Royaume pour une DS

EN PARALLÈLE À LA VERSION Wii, *MYSIMS KINGDOM* DÉBARQUERA ÉGALEMENT SUR DS À L'AUTOMNE PROCHAIN, DANS LE MÊME ÉTAT D'ESPRIT QUE SON PRÉDÉCESSEUR.

Souvenez-vous, l'an passé *MySims* nous proposait d'emménager dans une ville relativement morte, où les habitants semblaient quelque peu moroses. De là, un peu à la manière d'un *Animal Crossing*, nous devions effectuer diverses missions, modifier notre environnement et donner envie aux habitants et vacanciers de rester. Le tout servi par une réalisation des plus correctes et une maniabilité tactile propre à la console. À l'automne prochain, la licence revient dans un épisode baptisé *MySims Kingdom*.

ROYAUME DE POCHE

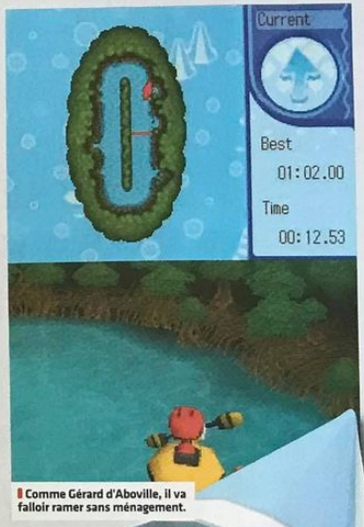
À l'instar de son homologue Wii, le titre nous envoie dans un monde féerique où un certain roi Roland tente de contrecarrer les sombres desseins d'un être machiavélique. Naturellement, c'est à nous que reviendra la lourde charge de sauver le royaume. Dans ce but, le joueur s'appuiera sur ses talents créatifs mais devra également réussir les nombreuses activités qui lui seront proposées. Depuis la course de kayak jusqu'à la repopulation du zoo local, l'accent semble mis sur la diversité, pour au moins neuf mini-jeux différents. Les maîtriser tous risque bien de vous prendre tout votre temps, mais devenir la villégiature préférée du monarque vaut bien tous les sacrifices, non ?

" Avec toutes ces Piñatas, l'écran de votre DS risque fort de se transformer en arche de Noé. "

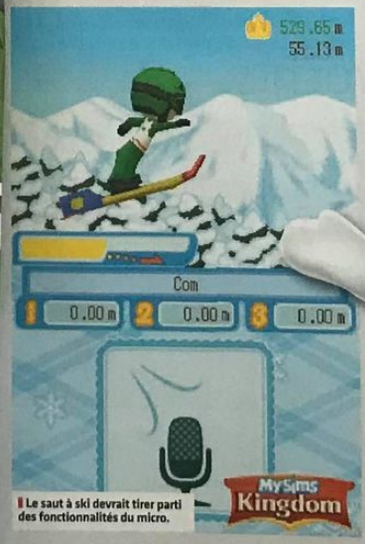
Viva Piñata : Pocket Paradise, p. 14

LE RENDEZ-VOUS DES JEUX À NE PAS MANQUER.

Construisez le plus charmant des villages pour gagner les faveurs du roi.



Comme Gérard d'Aboville, il va falloir ramer sans ménagement.



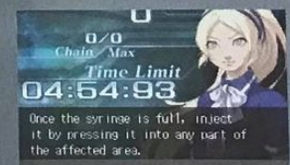
Le saut à ski devrait tirer parti des fonctionnalités du micro.

" C'est à nous que revient la lourde charge de sauver le royaume. "

CE MOIS-CI

10 Castlevaniia : Order of Ecclesia

12 Leçon de cuisine



16 Trauma Center : Jouez du scalpel 2

16 Midnight Play! Pack

18 Mr Slime Jr

CASTLEVANIA : ORDER OF ECCLESIA

Vampires aux p'tits oignons

ASTIQUEZ VOS FOUETS ET VOS DS, KONAMI CONFIRME, IMAGES À L'APPUI, LE RETOUR DE LA RÉFÉRENCE DE L'ACTION/AVENTURE EN 2D.

Membre de l'ordre de l'Ecclesia, une organisation qui a juré de combattre le comte Dracula et ses sbires, Shanoa est l'héroïne du prochain *Castlevania*. Comme d'hab', l'action se déroulera dans le château du seigneur des vampires mais avec en prime, des balades dans de nombreux niveaux en extérieur, plus d'une vingtaine selon l'éditeur. Le système de combat a encore évolué puisque les attaques spéciales s'effectueront à l'aide de glyphes magiques trouvés ou récupérés auprès d'ennemis fraîchement trucidés. Mélangés entre eux, ces derniers permettront d'obtenir près d'une centaine d'attaques dévastatrices. La connectivité Wi-Fi sera également à l'honneur avec la possibilité d'échanger ses pièces d'équipements ou de faire un duel contre un autre joueur. En attendant d'en savoir plus, patientez avec les premières images de ce futur hit. +

DATE DE SORTIE FIN 2008
ÉDITEUR KONAMI

NOS IMPRESSIONS

Si ce nouvel opus promet, on espère que le bestiaire sera renouvelé par rapport aux épisodes précédents qui partageaient la même faune hostile.

DRAGON QUEST : IV, V, VI

Trois RPG d'exception en approche

C'EST OFFICIEL, L'AUTRE CÉLÈBRE SAGA DE SQUARE ENIX, ET ILLUSTRÉE PAR AKIRA TORIYAMA, DÉBARQUE DÈS LE MOIS DE SEPTEMBRE SUR DS.

Les fans de jeux de rôle vont être heureux d'apprendre que Square Enix vient d'annoncer l'arrivée sur le Vieux Continent de, non pas un épisode, mais de trois volets de la saga *Dragon Quest*. Il s'agit des opus *IV*, *V* et *VI*, des titres inédits en Europe sortis à l'époque seulement au Japon sur NES pour le premier, et sur Super Nintendo pour les deux autres. À l'instar de *Final Fantasy III*, ces jeux originalement en 2D bénéficieront d'une réalisation en 3D tout en profitant des deux écrans de la DS. Prévu pour le mois de septembre, l'épisode *IV* rebaptisé pour l'occasion *The Chapters of the Chosen*, nous contera l'aventure de cinq personnages aux destins liés. Concernant les deux autres titres, la firme de Tokyo n'a pas souhaité communiquer leurs dates, mais gageons que la sortie d'un second volet juste avant/après les fêtes de fin d'année est envisageable. +

DATE DE SORTIE SEPTEMBRE 2008
ÉDITEUR SQUARE ENIX

NOS IMPRESSIONS

Avec cette trilogie, Square Enix prépare le terrain pour la sortie (prochaine ?) de l'épisode le plus attendu de tous : *Dragon Quest IX*.

Nouveaux coloris

Disponibles depuis le 13 juin, trois nouvelles DS ont fait leur apparition sur les étals. Il s'agit des modèles rouge, vert et turquoise. Ici à la rédaction, nous avons un faible pour la rouge. Et vous, laquelle préférez-vous ? Le prix de vente conseillé reste le même que pour les autres coloris, soit 150 € environ.

Skate It

C'est avec un immense plaisir que nous apprenons l'arrivée d'un nouveau jeu de skateboard sur DS. Signé Electronic Arts, *Skate It* fera la part belle aux sensations grâce à un contrôle révolutionnaire : à l'aide du stylet, reproduisez les tricks en touchant directement le skate sur l'écran tactile pour simuler les impulsions sur la planche. Énorme. Le jeu est prévu pour la fin de l'année.

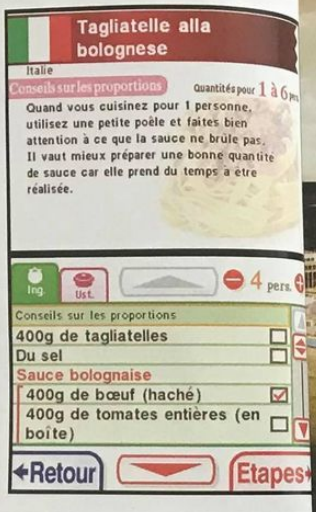
LEÇON DE CUISINE

Livre de recettes interactif

PETIT À PETIT, LA DS S'INVITE DANS NOTRE VIE DE TOUS LES JOURS. AVEC *LEÇON DE CUISINE*, ELLE RISQUE FORT DE PRENDRE ENCORE UN PEU PLUS DE PLACE.

Avec *Leçon de cuisine : Qu'allons nous manger aujourd'hui ?*, votre DS se transforme en véritable livre de recettes interactif. Vous y trouverez plus de deux cents mets issus de vingt-sept pays. De quoi varier les goûts et les envies. Pour vous accompagner dans l'élaboration d'un plat, un chef virtuel, dont la voix rappelle celle de Gusteau du film *Ratatouille*, vous dictera les différentes étapes à suivre. Ainsi, vous avancerez à votre rythme puisque votre guide attendra un mot de votre part, via le micro de la console, pour continuer ses explications. Pratique lorsque vous avez les mains prises ou sales. Avec son interface claire où vous naviguerez à l'aide du stylet, son lexique si vous coincez sur un terme culinaire, et également son minuteur pour vous aider à gérer les temps de cuisson, *Leçon de cuisine* se révèle plutôt bien conçu. ✚

DATE DE SORTIE 20 JUIN
ÉDITEUR NINTENDO



NOS IMPRESSIONS

Arrivé trop tard à la rédaction pour être testé dans les règles de l'art, *Leçon de cuisine* sera évidemment traité dans le prochain numéro.

ZUBO

Chant de bataille

FINIS LES COURS DE FLÛTE QUI CASSENT LES OREILLES ! AVEC *ZUBO*, LES BAMBINS VONT COMBATTRE LEURS ENNEMIS EN CADENCE ET EN MUSIQUE.

Sur DS, les jeux musicaux ont le vent en poupe. Certes, le gameplay diffère d'un titre à l'autre (jouer de la guitare virtuelle avec *Guitar Hero : On Tour* ou tapoter du stylet en rythme avec *Elite Beat Agents*), mais le principe reste le même : apprivoiser le tempo sous toutes ses formes. Et, comme l'oreille musicale se travaille dès le plus jeune âge, Electronic Arts est en train de développer *Zubo*, un jeu tout spécialement pensé pour nos chères têtes blondes, de 7 à 11 ans. Dans le monde de Zubalon, le joueur devra aider les Zubos (habitants de ce pays décrits comme des êtres colorés mais un peu timbrés), à combattre une force diabolique, les Zombos. Pour y parvenir, les gentils devront mener des batailles en rythme et en musique, en battant la mesure avec le stylet. Au programme : des mini-jeux en pagaille ainsi qu'un monde entier à explorer… ✚

DATE DE SORTIE FIN 2008
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

NOS IMPRESSIONS

Difficile de se prononcer, tant le projet est tenu secret… Toutefois, le design déjanté des persos et le mélange aventure/musique intriguent.

NINTENDO DS.
The Pokémon Company
RECEVEZ
LE GUIDE / MANGA*

SI VOUS RÉSERVEZ
Pokémon Donjon Mystère
EXPLORATEURS DU TEMPS OU EXPLORATEURS DE L'OMBRE
QUEL POKÉMON SEREZ VOUS POUR PERCER LES MYSTÈRES DU TEMPS ET DE L'OMBRE?
SORTIE LE 4 JUILLET

Wi-Fi connection
3+
* Remis le jour de la réservation pour toute réservation de Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs du Temps et/ou Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre. Guide des Explorateurs disponible dans les magasins partipants et dans la limite des stocks disponibles

Viva Piñata : Pocket Paradise

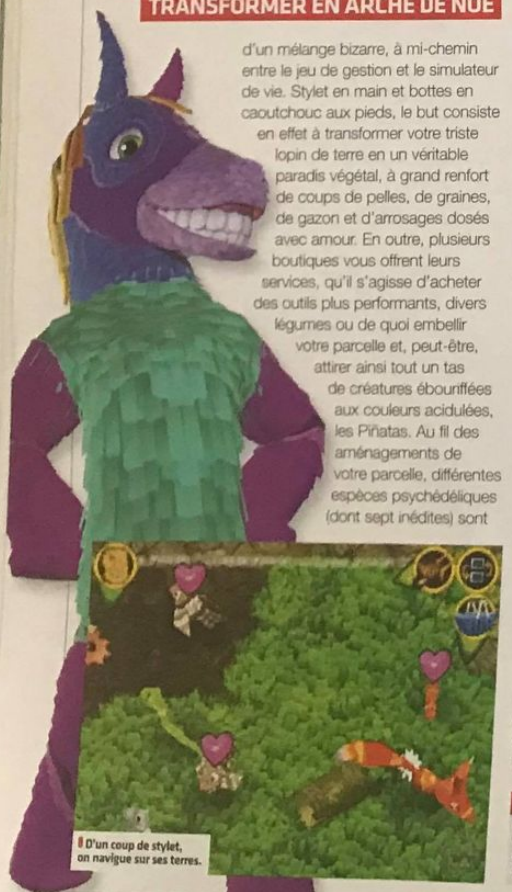
Jardinage sous hallucinogènes

PAYSAGISTES ET ZOOLOGISTES, SORTEZ LES STYLETS POUR FAIRE DE VOTRE DS LE REFUGE DE CES DRÔLES DE BESTIOLES.

Avec leur bouille de peluches sorties tout droit d'une fiesta mexicaine ou d'un carnaval brésilien, les Piñatas constituent une faune bien étrange. Cependant, pour en apercevoir la queue d'un, encore faudra-t-il le mériter. Calqué sur la version d'origine sortie sur Xbox 360 en 2006, *Viva Piñata : Pocket Paradise* mélange les genres comme les piments dans une fajita, fourrant la DS

VOTRE ÉCRAN RISQUE FORT DE SE TRANSFORMER EN ARCHE DE NOÉ

d'un mélange bizarre, à mi-chemin entre le jeu de gestion et le simulateur de vie. Stylet en main et bottes en caoutchouc aux pieds, le but consiste en effet à transformer votre triste lopin de terre en un véritable paradis végétal, à grand renfort de coups de pelles, de graines, de gazon et d'arrosages dosés avec amour. En outre, plusieurs boutiques vous offrent leurs services, qu'il s'agisse d'acheter des outils plus performants, divers légumes ou de quoi embellir votre parcelle et, peut-être, attirer ainsi tout un tas de créatures ébouriffées aux couleurs acidulées, les Piñatas. Au fil des aménagements de votre parcelle, différentes espèces psychédéliques (dont sept inédites) sont susceptibles d'y pointer le bout de leur museau, de s'y établir et même de s'y reproduire, si toutes les conditions sont réunies, comme la présence d'un abri spécifique à chaque type d'animal.



D'un coup de stylet, on navigue sur ses terres.

LE PARFAIT PETIT ZOOLOGUE

Entre la caméra aérienne et les fonctions tactiles qui rendent l'interface plus pratique que sur 360, votre écran risque fort de se transformer en arche de Noé, et les choses de rapidement se compliquer. Car, s'il est toujours possible de sélectionner une Piñata pour lui indiquer un point d'un coup de stylet, que ce soit pour jouer les entremetteurs ou l'appâter avec son met favori, tout ce petit monde vit sa vie, quitte à délaisser votre parcelle de verdure, à tomber malade ou à se boulotter les uns les autres. Mais avec une encyclopédie complète à portée de main, les besoins et les caractères de toutes ces Piñatas ne devraient pas garder de secret pour vous bien longtemps. De plus, chaque nouvel embellissement et résident font progresser votre niveau d'expérience, déverrouillant au passage de nouvelles actions possibles pour votre jardin, l'arrivée des dernières espèces ou encore l'apparition de marchandises récentes en boutique, multipliant ainsi les pouvoirs. Sans oublier la faculté d'échanger vos spécimens rares avec un autre joueur grâce à la connexion sans fil de la console. Et pour les terrassiers du dimanche, le mode Terrain de jeu permettra même de choisir quelques paramètres pour obtenir instantanément le jardin de vos rêves et commencer l'observation et l'expérimentation de ces bestioles, visiblement bien décidées à venir empiéter autant sur les plates-bandes de *Harvest Moon* que sur celles de *Pokémon*. +

DATE DE SORTIE AUTOMNE 2008
ÉDITEUR THQ

NOS IMPRESSIONS

Dénué de véritable but mais pas de charmes, *Viva Piñata : Pocket Paradise* semble s'adapter plutôt bien à son nouvel habitat, moins joli mais nettement plus pratique.

LE GAZON, C'EST LA JUNGLE...

Passée la destruction des déchets sur votre terrain, les piécettes indispensables à l'achat d'articles risquent de manquer. Heureusement, il y a toujours un vieil outil, une brassée de légumes ou une portée de Piñatas à revendre. Car, sous ses airs de fiesta permanente, le titre recouvre à peine ces petites choses de la vie, que ce soient la prédation (pas la petite souris !), la reproduction (les murs tremblent, mais c'est parce que ça danse là-dedans), ou les dures lois du marché.

SACRÉ CROISEMENT
Entre *MySims*, *Pokémon* et *Harvest Moon*, *Viva Piñata* mange à plusieurs râteliers.

VILAIN PETIT CANARD
Le concept reste le même que sur la 360, mais en un peu moins vivant.

CAR ELLES LE VALENT BIEN
Achetez les légumes qui attireront de nouvelles Piñatas.

ATOMES CROCHUS
Quand deux Piñatas gagnent leur abri, la cigogne ne va pas tarder.

TRAUMA CENTER : JOUEZ DU SCALPEL 2

Sueurs froides : le retour

NATUREL QU'UN JEU SUR LA CHIRURGIE LAISSE DES SÉQUELLES. AFFÛTEZ VOS SCALPELS, VOICI LE SECOND VOLET DE LA SAGA OPÉRATOIRE...

Sorte de *Docteur Maboul* virtuel du XXIe siècle, *Trauma Center : Jouez du Scalpel* fait sans conteste partie des jeux les mieux adaptés aux spécificités de la DS. Dans la peau de Derek Stiles, jeune médecin un tantinet étourdi, le joueur devait user du stylet avec précision pour opérer ses patients et contrer l'évolution d'un terrible virus. La suite directe de ce titre ingénieux déboule enfin. Le chirurgien et Angie Thompson, son infirmière, reprennent du service pour de nouvelles péripéties. Cette fois-ci, ils opèrent dans un pays d'Afrique touché par la guerre civile et menacé par une maladie mortelle. Le gameplay devrait être identique au premier épisode, avec les mêmes instruments : laser, scanner, forceps et autres seringues... Reste à savoir si la difficulté sera mieux dosée que sur le premier soft, déconseillé aux cardiaques...

DATE DE SORTIE 2008
ÉDITEUR ATLUS

NOS IMPRESSIONS

Le premier épisode procurait une expérience grisante mais parfois un peu trop ardue. Ce sera le défaut majeur à corriger dans cette suite.

MIDNIGHT PLAY! PACK

Casino royal

SUCCÈS PHÉNOMÉNAUX SUR MOBILES, CES CINQ GRANDS CLASSIQUES NE SE JOUENT PLUS AU CLAVIER NUMÉRIQUE, MAIS BEL ET BIEN AVEC LE STYLET !

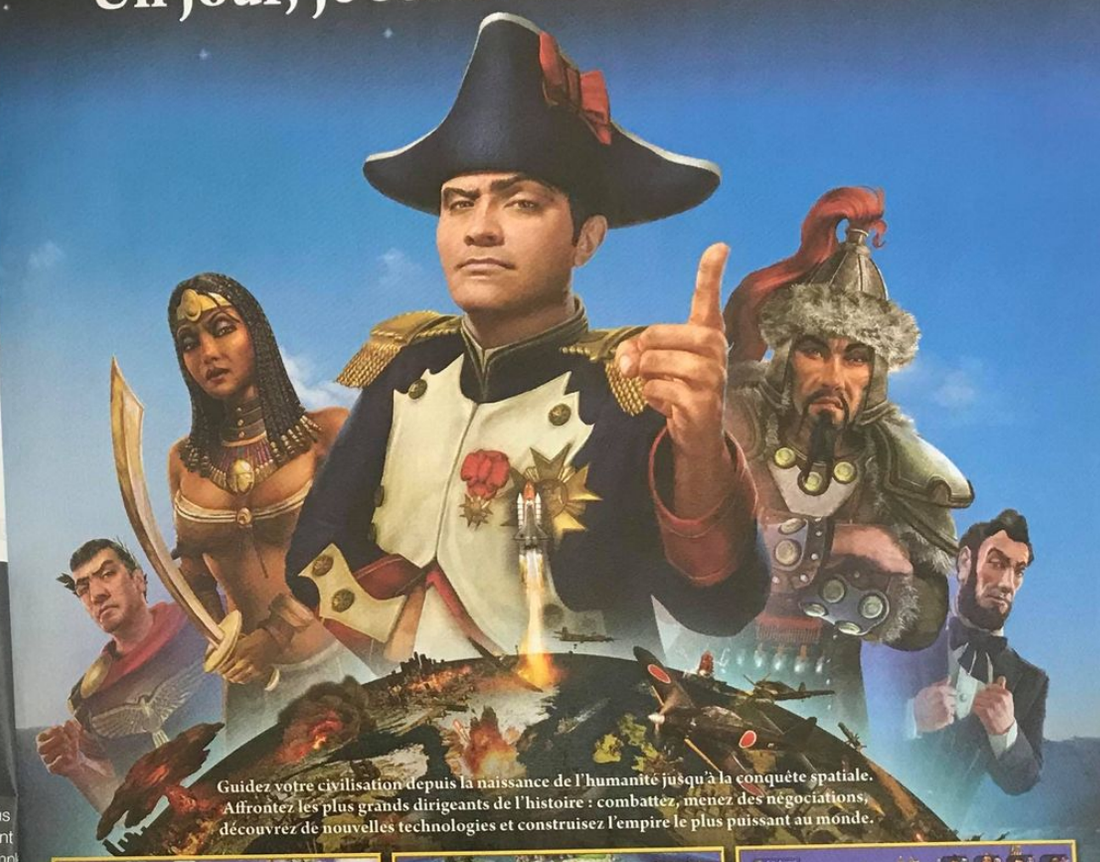
Le portage de jeux développé pour les téléphones portables vers d'autres consoles n'est pas chose banale. *Midnight Play! Pack* sur DS fait donc office de précurseur. Compilation de cinq titres phares conçus par Gameloft, le leader de l'entertainment sur mobiles, le soft n'est pas qu'une simple adaptation des versions d'origine. Entièrement repensés à l'attention de la DS, les cinq jeux – *Midnight Pool, Midnight Hold'Em Poker, Midnight Bowling, Block Breaker Deluxe* et *Platinum Solitaire* – sont relativement maniables. Chacun des titres propose plusieurs modes de jeu, ainsi que des modes multijoueurs à deux pour le billard et le bowling, et jusqu'à six pour le poker. Côté ambiance, cette production a bénéficié d'un relooking de circonstance : adversaires au caractère bien trempé, bimbos tentatrices et néons flashy... De cette virée virtuelle au casino, on retient pour l'instant *Midnight Hold'Em Poker*, à l'interface plus qu'abordable ainsi que *Block Breaker Deluxe*, un très bon clone d'*Arkanoid*. Vivement le test !

DATE DE SORTIE DISPONIBLE
ÉDITEUR UBISOFT

NOS IMPRESSIONS

Si *Midnight Bowling* est un peu faible en termes de maniabilité, les quatre autres titres de la compilation s'avèrent vite prenants.

Un jour, je serai maître du monde!



Guidez votre civilisation depuis la naissance de l'humanité jusqu'à la conquête spatiale. Affrontez les plus grands dirigeants de l'histoire : combattez, menez des négociations, découvrez de nouvelles technologies et construisez l'empire le plus puissant au monde.

Triplez votre force : combinez trois unités pour former une armée et anéantir vos ennemis.

La plus grande expérience multijoueur de Civilization. Avec des classements online et offline ainsi que des téléchargements exclusifs.

Création et développement exclusifs par le concepteur légendaire Sid Meier.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

www.civilizationrevolution.com

12+ www.pegi.info

NINTENDO DS.

FIRAXIS GAMES

2K GAMES

© 2005-2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

MR SLIME JR

Quatre bras fanta-élastiques

LORSQUE LE CRÉATEUR DE *FLASHBACK* CHOISIT LA DS POUR SIGNER SON RETOUR, ON SUIT FORCÉMENT TOUT ÇA AVEC INTÉRÊT.

Il semblerait que les Français aient décidé de s'approprier la DS ces temps derniers. Après le magnifique *Soul Bubbles*, c'est bientôt au tour de Paul Cuisset de nous offrir un jeu tout aussi créatif. Comme pour le titre de Mekensleep, il s'agira de rallier le point d'arrivée de niveaux labyrinthiques semés d'embûches. Seulement ici, le héros n'est pas un passeur d'âme soufflant sur sa bulle, mais une petite boule verte rigolote dotée de quatre bras extensibles. Sous fond de guerre séculaire, Slimy va devoir parcourir le monde pour sauver ceux qu'il aime. Grâce à ses propriétés élastiques, il se balade alors dans les niveaux en s'accrochant aux ancres clairsemées ou en se propulsant à la manière d'un lance-pierre. En soufflant dans le micro, notre gentille boule verte peut même s'envoler pour atteindre des passages jusqu'alors inaccessibles.

DES BESTIOLES DANGEREUSES RACCOURCIRONT VOS BRAS

BÊTES MALÉFIQUES

Bien entendu, de nombreux pièges et ennemis se dressent devant lui : des bestioles plus ou moins dangereuses et agressives ainsi que toutes sortes de canons dont les tirs pourront raccourcir vos bras ou les rendre tout mous. Avec une multitude d'énigmes tordues, une bonne dose d'inventivité et des fonctionnalités parfaitement exploitées, *Mr Slime Jr* devrait ravir les possesseurs de DS. D'autant plus qu'il devrait être proposé au prix plus qu'abordable de trente euros. +

DATE DE SORTIE DÉBUT JUILLET
ÉDITEUR LEXIS NUMÉRIQUE/EIDOS

Des bras extensibles et une forte tête : Slimy est armé pour déjouer tous les pièges.

Repérez bien les nuances de couleurs pour passer à travers le décor.

En tirant Slimy vers l'arrière, il se retrouve catapulté vers l'avant.

PAUL CUISSET

Pour les plus jeunes, le nom de Paul Cuisset ne signifie sans doute pas grand-chose. Mais, nombre de joueurs trentenaires ont grandi avec les œuvres de ce Monsieur Français. Le jeu qui lui vaudra de passer à la postérité s'intitule *Flashback* (sorti en 1992). Il est aussi le créateur de *Moto Racer* ou encore de *Darkstone*. Ex-vice président de feu Delphine Software, il dirige aujourd'hui le studio Vector Cell dont Lexis Numérique (*Alexandra Ledermann, In Memoriam*) possède 40 %.

NOS IMPRESSIONS

Mr Slime Jr a tout de l'excellent jeu bourré de très bonnes idées. Il ne reste plus qu'à espérer qu'il saura se renouveler au fil des niveaux.

Rencontre avec

Paul Cuisset

Aujourd'hui, on voit des petits studios revenir grâce à la DS. Pensez-vous que l'on entre dans une nouvelle ère ?

Paul Cuisset : c'est plus une sorte de retour en arrière, parce qu'on se retrouve avec la possibilité de créer des jeux avec des budgets plus limités et des structures plus petites. Je pense qu'à partir de ce moment, on a plus envie de s'impliquer et de faire des jeux qui nous ressemblent, contrairement au fait de traiter une licence à laquelle on ne s'identifie pas.

Comment en êtes-vous arrivé à travailler sur DS ? Avez-vous réfléchi à un projet pour cette console ou avez-vous d'abord eu l'idée de *Mr Slime Jr* avant de l'adapter sur DS ?

P. C. : c'est une question de rencontre. Lexis avait une idée de jeu basée sur un système d'élastique. Ils voulaient aller vers la DS et moi-même je lorgnais sur cette console. En discutant ensemble, on s'est découvert une volonté commune de faire quelque chose d'original sur ce support.

Mr Slime possède de nombreuses animations faciales qui rappellent ce que l'on peut voir dans les dessins animés pour enfants. Était-ce une priorité pour vous de lui donner ce côté copain sympa ?

P. C. : oui, tout à fait. C'est aussi pour avoir un feedback par rapport à l'action. Je pense que c'est important d'avoir un personnage qui réagit de manière réaliste et de pouvoir rester concentré sur l'écran sans avoir à regarder en haut pour savoir où on en est.

Comme pour le cinéma, la mode ou la musique, on assiste aujourd'hui au retour des vieilles licences du jeu vidéo. En ce qui vous concerne, avez-vous pensé à un remake de *Flashback* ?

P. C. : non, je pense qu'il est bien tel qu'il est, qu'il est le reflet de son époque. Si je devais refaire un jeu comme *Flashback*, j'aimerai faire quelque chose de différent avec les moyens d'aujourd'hui. Mais si vous regardez *Mr Slime Jr*, c'est une sorte de retour aux sources : malgré le passage à la 3D, on est resté sur des mécaniques de jeu qui sont très proches de ce qu'on faisait à l'époque et une histoire qui est raconté de la même manière. Et cela, ça a assez peu évolué en définitive.

"Je pense que c'est important d'avoir un personnage qui réagit de manière réaliste."

TESTS

22 Final Fantasy Tactics A2

40 Ninja Gaiden : Dragon Sword

30 Soul Bubbles

50 Guitar Hero : On Tour

76 Mon Coach Personnel : Je garde la ligne

TITRE ENCADRÉ

Eckard
La DS, c'est génial, sauf quand ma chère et tendre embarque la console pour aller bosser... Résultat, je dois me relever la nuit en douce pour jouer à Ninja Gaiden ou Guitar Hero : On Tour.

Stonehenge
Cet été, deux jeux vont se glisser dans ma valise. J'envisage de me plonger dans Lego Indiana Jones durant les journées pluvieuses et de jouer de courtes sessions d'Arkanoid entre l'apéro et le dîner.

Mica
J'ai joué à New International Track and Field dans le métro et les gens m'ont pris pour un fou ! Du coup j'ai repris Etrian Odyssey, c'est beaucoup plus sûr dans les transports en commun...

Clémence
L'été, c'est bien pour vivre en ermite chez soi. Je m'installe tranquillement dans mon hamac avec ma DS et je continue Mon Coach personnel... Comment ça, il faut sortir pour jouer à ce jeu ?

« Oserez-vous rejoindre la guilde des explorateurs, tenue par le très mystérieux Grodoudou ? »
Pokémon Donjon Mystère 2, p.42

TOUS LES JEUX DS PASSÉS AU CRIBLE.

LES NOTES DE LA RÉDACTION

Sans commentaires	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen... Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

Oliv
Sega Superstars Tennis m'a donné envie de retourner sur le court, de prendre une raquette et de smasher quelques balles. Mais l'arrivée de *Guitar Hero : On Tour* change la donne.

Fylodindon
Ça y est, les vacances arrivent. Je vais pouvoir m'échapper dans un endroit coupé du monde, sans téléphone, ni Internet. Je trouverai peut-être le temps de finir *FFTA2*.

nintendo Wi-Fi connection

Ce logo bleu confirme la présence d'une fonction ou d'un mode en ligne pour votre jeu.

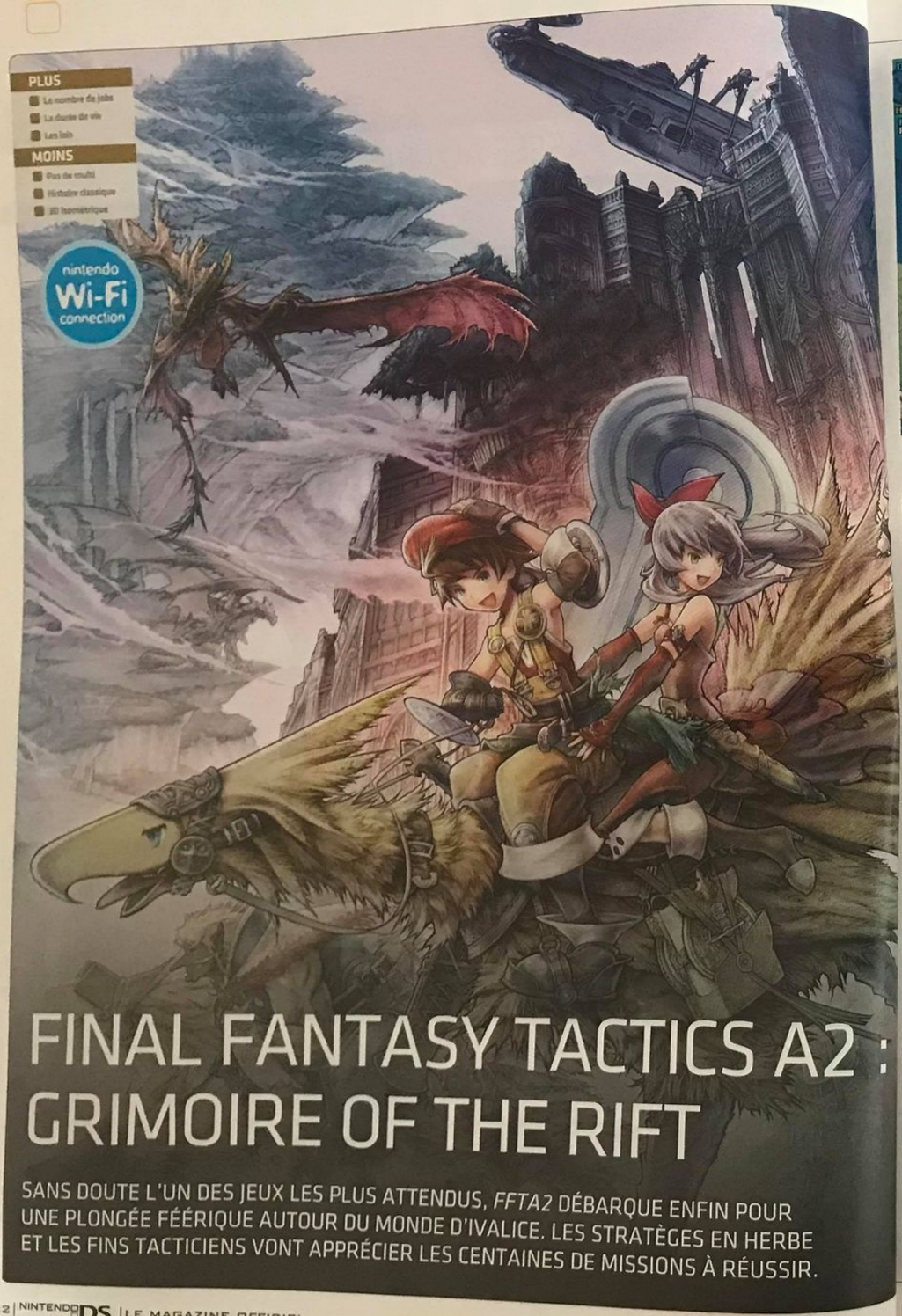
CE MOIS-CI

Advance Wars : Dark Conflict 64
Apollo Justice : Ace Attorney 60
Arkanoid DS 69
Draglade 71
Dragon Quest Monsters : Joker ... 66
Dungeon Explorer 47
Ecolis : Défends la forêt 46
Etrian Odyssey 70
Evolution GT 68
Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fates 54
Final Fantasy Tactics A2 22
Final Fantasy XII : Revenant Wings 62
Guitar Hero : On Tour 50
Hoshigami 71
Iron Man 57
Le Monde de Narnia : Chapitre 2 - Le Prince Caspian 74
Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale 28
Les Fous du volant : Battle Party 57
Mario & Sonic aux Jeux olympiques 48
Mega Man ZX Advent 72
Miami Nights : Singles in the City 73
Mystery Dungeon : Shiren the Wanderer 73
Nanostray 2 34
New International Track and Field 58
Ninja Gaiden : Dragon Sword 40
Pokémon Donjon Mystère : Explorateur de l'Ombre / du Temps 42
Pro Evolution Soccer 2008 26
Race Driver : GRID 36
Secret Files : Tunguska 47
Sega Superstars Tennis 56
Soul Bubbles 30
Space Invaders Extreme 69
The World Ends With You 38
Touch Detective 2 61

Pour la Touch! Generations
Mon Coach Personnel : Je garde la ligne 76

Pour les p'tits gars
Touch Mechanics 84

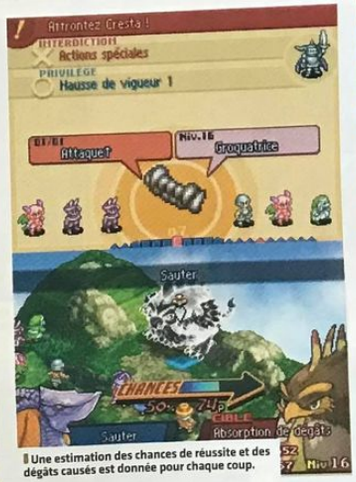
Pour les petites filles
Hamtaro : Joue avec les Ham-Hams 88



FINAL FANTASY TACTICS A2 : GRIMOIRE OF THE RIFT

SANS DOUTE L'UN DES JEUX LES PLUS ATTENDUS, *FFTA2* DÉBARQUE ENFIN POUR UNE PLONGÉE FÉERIQUE AUTOUR DU MONDE D'IVALICE. LES STRATÈGES EN HERBE ET LES FINS TACTICIENS VONT APPRÉCIER LES CENTAINES DE MISSIONS À RÉUSSIR.

Lorsque vos hommes sautillent, c'est qu'ils ont appris une compétence.



Une estimation des chances de réussite et des dégâts causés est donnée pour chaque coup.

La création d'armes et d'objets divers est simple et terriblement riche à la fois.

Près de cinq ans se sont écoulés depuis le dernier *FF Tactics Advance* sorti sur la GBA. C'est dire l'impatience qui régnait dans les rangs des fans de la série. Et ce nouveau chapitre débute presque de la même manière. On y incarne Lusso, un jeune garçon. Écolier turbulent, il écope d'une punition la veille des vacances. Alors que ses petits camarades sont déjà partis, le gamin se retrouve à la bibliothèque pour y remettre de l'ordre. C'est là qu'il va tomber sur un livre mystérieux qui le transportera dans le royaume d'Ivalice. Il fera ses premières armes face à la redoutable Groquatrice ; un gigantesque oiseau aussi hostile que rondouillard. Heureusement, la présence de Cid et de son clan lui sauvera la vie au terme d'un combat tutoriel sans grande difficulté. En le rejoignant, Cid lui apprend les règles en vigueur. Et elles sont nombreuses !

AU NOM DE LA LOI

D'abord, il faut savoir que chaque clan est soumis à un juge. En théorie, ce gardien des lois veille au bon déroulement des batailles. Mais en pratique, sa présence est synonyme de contraintes. En effet, à chaque début de combat, il dictera une règle. Cela peut concerner l'interdiction d'utiliser un certain type de magie, des armes contendantes, des compétences particulières, et bien d'autres joyeusetés du genre qui promettent de belles prises de tête en perspective. En contrepartie, votre clan profitera d'un bonus à choisir parmi la liste disponible. Ces primes s'acquièrent en effectuant des missions de formation. On peut ainsi obtenir un gain de rapidité, de vitalité, de chance etc. Autre contrat : si la loi est respectée, l'équipe se verra octroyer objets et armes en fin de d'action. Sauf que, là où le précédent volet nous faisait voir rouge avec des cartons de même couleur ; ici il est toujours possible de contourner la loi. Mais en choisissant cette voie, vous perdrez tous les bénéfices et vous serez dans l'impossibilité de ranimer vos alliés. L'autre différence notable avec son prédécesseur, c'est que vous n'aurez aucun recours pour connaître les lois à venir : elles sont spécifiques à chaque mission et la seule façon d'en prendre connaissance est d'y participer. Celles-ci sont d'ailleurs très diversifiées, puisqu'il ne sera plus seulement question d'éradiquer l'équipe adverse, mais parfois d'éliminer une unique créature. D'autres encore consisteront à protéger un personnage, à désarmer des pièges, à récolter des champignons ou à assister

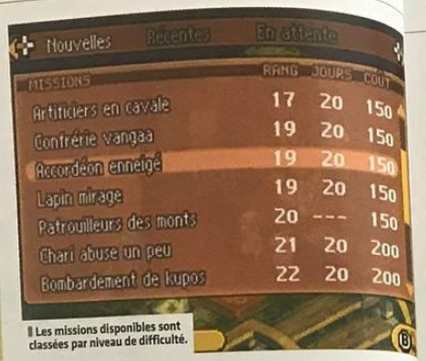
Les objectifs de missions sont particulièrement variés.

VOUS N'AUREZ AUCUN RECOURS POUR CONNAÎTRE LES FUTURES LOIS

TRAVAIL EN ÉQUIPE

Parce que vous ne survivrez pas longtemps seul, vous allez devoir recruter à tour de bras, soit par le biais du scénario, soit par une rencontre au détour d'un chemin. Dès lors que votre clan sera suffisamment fourni, vous déléguerez certaines missions en y envoyant un ou plusieurs de vos hommes. Ainsi, vous vous concentrez sur des actions plus passionnantes et augmenterez en même temps l'expérience des seconds couteaux. Et n'oubliez pas que la diversité et la complémentarité sont les clés de la réussite.

Attention aux pièges dévastateurs parfois disséminés sur l'aire de jeu.



Les missions disponibles sont classées par niveau de difficulté.

Lorsqu'on enfreint les règles, les alliés tombés au combat ne peuvent être ranimés.

Les juges vous mettent à l'épreuve pour obtenir de nouveaux attributs de clan.

un clan en déroute. Bref, on n'a plus du tout l'impression de participer continuellement aux mêmes besognes. En revanche, les choses n'ont pas beaucoup évolué côté en 3D isométrique qui semble atteindre ses limites en n'autorisant pas, par exemple, de tourner autour de l'action. Le tour par tour reste toujours de rigueur avec le confort

VOUS ALLEZ PASSER TOUT LE RESTANT DE VOTRE VIE SOCIALE À ADMINISTRER VOTRE CLAN

combat. L'ajout de fonctionnalités tactiles n'y changera pas grand-chose, tant on abandonnera bien vite son stylet pour le classique croix/boutons. On retrouve cette vue non négligeable du double écran pour nous informer en continu du tour de jeu de chacun des protagonistes. Le reste tient de vos compétences de fin stratège. Car, outre les particularités des différentes races, spécialités et armes, il faut également prendre compte les règles établies par le jug ou les modificateurs de réussite et de dégâts. Il faut savoir qu'attaquer un ennemi de côté ou de dos sera toujours plus efficace. Il est donc essentiel de se prémunir des attaque venant de l'arrière, tout en tentant de se placer au mieux lorsque l'on frappe un adversaire. Idem pour les sorts de zone pouvant affecter plusieurs combattants d'un coup.

ADJUGÉ, VENDU !

L'une des nouveautés de ce deuxième opus consiste à s'octroyer une région. Alors, si cela n'engendre pas de profits grâce aux taxes et autres rackets d'usage habituellement, contrôler une région permet d'obtenir des rabais dans les échoppes locales. À cette fin, il suffit simplement de l'acheter aux enchères, en engageant les points de compétences de son clan

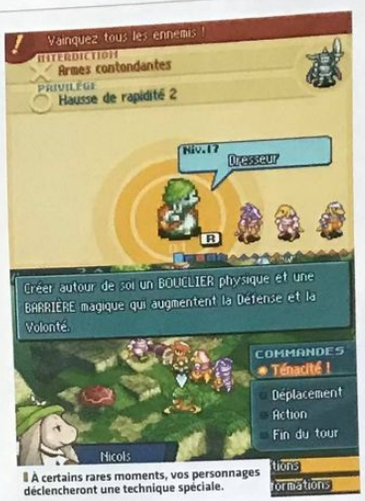
GESTION PROTÉIFORME

Mais les combats ne monopoliseront pas tout votre temps. Car, avec plus de cinquante classes (jobs) à assimiler ainsi qu'une quantité incommensurable d'armes et accessoires, vous allez passer le restant de votre vie sociale à gérer votre clan. Pour faire progresser votre équipe, de nombreuses possibilités se présentent à vous. D'abord, il y a l'expérience que vous gagnerez en combat ou les objets que vous en ramènerez, car vous pourrez les combiner pour créer de nouvelles armes et accessoires. Ce n'est qu'une fois votre génie créatif mis en pratique que les marchands d'Ivalice pourront alors vous les vendre. Une fois ces nouveaux items acquis, vous gagnerez alors de nouvelles compétences. Et si vous trouvez que vos aptitudes sont limitées, il vous suffit de changer de classe. Des spécialisations, il en existe un nombre affolant et certaines d'entre elles se limitent exclusivement à l'une des sept races proposées. Si au départ, les jobs semblent aussi très limités, par la suite, vous allez en obtenir de nouveaux ; certains en remportant un combat clé, d'autres en totalisant ou combinant un certain nombre de compétences. Dès lors, les possibilités sont infinies, et les heures passées à personnaliser son héros se multiplient exponentiellement selon le nombre de personnages recrutés. Cela représente de longs moments plongé dans des menus, à tester des trucs, trifouiller dans des bidules ou jongler entre des machins qui viendront s'ajouter au nombre incalculable d'heures passées sur plus de 400 missions. Une durée de vie gargantuesque pour un jeu qui, pourtant, continue de nous surprendre au fur et à mesure du déroulé de l'aventure. Alors oui, on ne peut pas faire pivoter l'aire de jeu. Oui, le scénario apparaît peut-être quelque peu nunuche. Oui, et c'est d'ailleurs beaucoup plus gênant, le multi brille par son absence. Mais malgré tout, des jeux de cette envergure, croyez-moi, on n'en rencontre pas tous les jours. Même sur cette console qui collectionne les hits.

Fylodindon

Les capacités de la DS nous offre quelques coups spéciaux particulièrement réussis.

Ce crabe géant est une véritable plaie. Mieux vaut gagner de l'expérience avant de l'affronter.



À certains rares moments, vos personnages déclencheront une technique spéciale.

Choisissez les unités que vous emmenez au combat et placez-les sur les cases en surbrillance.

Le jeu permet d'échanger des items en connectant deux consoles entre elles.

NINTENDO DS. VERDICT

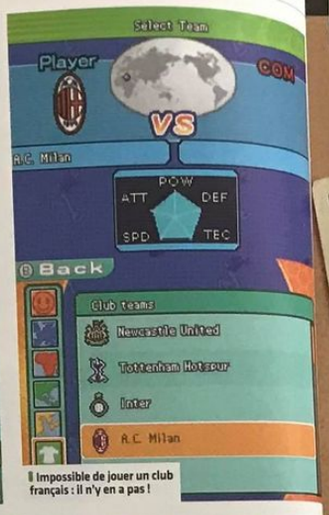
RÉALISATION	Certains sorts bénéficient d'effets spectaculaires, les environnements sont variés, mais la 3D a ses limites.
JOUABILITÉ	L'esprit *FFTA* est conservé et les nouveautés suffisent à nous garder les doigts collés à la console.
SON	Les quelques bruitages sont accompagnés de musiques orchestrales, épiques et sublimes.
DURÉE DE VIE	Pas de mode multi, mais un nombre impressionnant de missions offrant une durée de vie phénoménale.

Beau, long, complet et varié, *FFTA2* s'approche de la perfection. Seulement, l'absence d'un mode multi digne de ce nom l'empêche de briguer la note ultime. **18/20**

GENRE FOOTBALL NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR KONAMI ÉDITEUR KONAMI DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 20 €

Les pénalties se jouent au stylet, en désignant la zone visée.

Vous contrôlez les ralentis par le biais de l'écran tactile.



Impossible de jouer un club français : il n'y en a pas !

Une petite glissade pour fêter un but, ça ne mange pas de pain.

Si l'arbitre est assez discret, il n'hésite pas à sortir le carton.

Un coup-franc bien placé, ça sent la lucarne !

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

APRÈS UN PREMIER OPUS DÉCEVANT, *PES* RECHAUSSE LES CRAMPONS POUR LANCER UNE DEUXIÈME SAISON. ALORS, CHAMPION OU RELÉGABLE ?

PLUS
- Un gameplay solide
- Le jeu en multi
- Le online à deux

MOINS
- Rien de nouveau
- Modes de jeu
- Technique faible

nintendo Wi-Fi connection

À l'instar d'un entraîneur trop sûr de lui et incapable de reconnaître ses erreurs, Konami n'a visiblement pas tenu compte des critiques pour ce *PES* cru 2008. Techniquement, le soft n'a guère évolué, et l'on se retrouve avec une modélisation des joueurs toujours aussi approximative et des ralentissements spectaculaires lorsque l'ambiance s'échauffe dans la surface de réparation. Les modes de jeu restent rachitiques, même si la World Cup vous occupera un certain temps, et le nombre d'équipes fait peine à voir. Le côté tactile se cantonne toujours à quelques gadgets (tirer et arrêter les pénalties, changer de pressing en cours de partie, jouer à des jeux de hasard pour gagner de nouveaux joueurs...).

En bref, la seule nouveauté majeure se résume simplement à la possibilité de s'affronter à quatre en multi (une cartouche par compétiteur) . Dur dur de repasser en caisse pour de si maigres ajouts... En revanche, on peut y jouer à deux en Wi-Fi.

PRO STAGNATION

Et le gameplay dans tout ça ? Immuable, lui aussi. Proche de celui des versions PS1 et des premières adaptations PS2, il pèche par des passes approximatives (courtes ou en profondeur), des gardiens aux sorties hasardeuses et une sélection des joueurs perfectible. Néanmoins, les mécanismes sont rodés, surtout pour les habitués des versions de salon, et l'on parvient rapidement et sans trop de mal à construire des actions qui tiennent la route, sa verser dans l'arcade tous azimuts. Le plaisir de jouer est bel et bien là, mais il devient urgent pour Konami de revoir ses schémas de jeu, sous peine d'être bientôt relégué en seconde division. Surtout que de so côté, *Fifa* ne cesse de progresser...

Decka

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Modélisation moyenne et ralentissements. Carton rouge !
JOUABILITÉ	Si le gameplay est assez old school il reste efficace.
SON	Brouhaha du public et musique d'ascenseur. Expulsion !
DURÉE DE VIE	Honnête, surtout grâce au mode World Cup et au multi.

Un gameplay honnête, mais aucune nouveauté à l'horizon ! **12**/20

12+ www.pegi.info

CAPCOM

Comparaison des empreintes digitales avec la Nintendo DS

TÉMOIN I: Phoenix Wright

Inspection en 3D de l'arme supposée du crime

Objectif du jour :
Prouver l'innocence de mon client.

08:15
Je me suis rendu sur le lieu du crime. Sur place, j'ai trouvé des indices qui pourraient me servir de pièces à conviction lors du prochain procès. Je vais, de ce pas, interroger un témoin qui vit près de là.

11:45
La déposition du témoin m'a mené vers une nouvelle piste. De retour sur le lieu du crime, j'ai pu scruter les indices sous tous les angles avec l'écran tactile de ma DS. C'est ici que j'ai découvert des traces suspectes: j'ai donc appliqué le produit nécessaire pour faire apparaître les empreintes digitales en soufflant dans le micro. J'approche du but !

14:30
Le début du procès est encore loin, j'ai encore le temps de préparer ma défense et de récolter d'autres indices. Plus j'avance dans cette affaire et plus mon intuition se confirme ! J'ai hâte de regarder le procureur dans les yeux et lui crier "OBJECTION" dans le microphone. Mon plus grand défi sera de délier les langues des témoins récalcitrants. Pour ceci, je compte sur mon sens inné de l'observation pour repérer leurs tics nerveux et faire éclater la vérité au grand jour !

PROCUREUR: Klavier Gavin

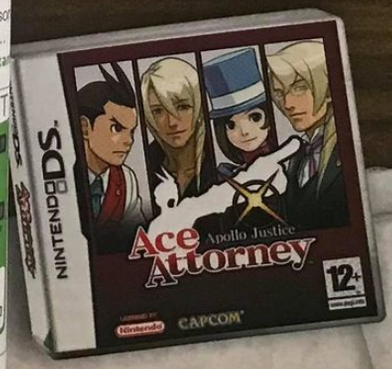
ASSISTANTE D'APOLLO JUSTICE: Vérité

AVOCAT NOVICE: Apollo Justice

Représentation 3D de la scène de crime.

Échantillons de traces de pas sur le lieu du crime.

alerte orange



Ace Attorney Apollo Justice

©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

LEGO INDIANA JONES : LA TRILOGIE ORIGINALE

LUCASART ET LEGO EXPLORENT L'UNIVERS D'*INDIANA JONES* DANS UN ACTION/AVENTURE BOURRÉ DE QUALITÉS. NE SOYEZ PAS SURPRIS SI VOUS CHANTONNEZ TATATATA TA TA TA

PLUS
- Les possibilités tactiles
- La durée de vie
- La profondeur du jeu

MOINS
- L'I.A. du second perso
- Quelques mini-jeux
- Les combats

L'assemblage de Lego est une activité qui permet de débloquer une situation.

Souffler dans le micro gonfle des bateaux pneumatiques et éteint des braseros.

L'association improbable entre l'univers des briques Lego et LucasArts se poursuit avec l'arrivée de la trilogie *Indiana Jones*. Tout commence à l'université Barnett qui sert de plate-forme d'accès à tous les niveaux (qu'il faudra débloquer au fur et à mesure) à l'instar de la cantina de Mos Eisley dans *Lego Star Wars*. L'aventure débute comme la première scène des *Aventuriers de l'Arche Perdue*, à savoir la quête de l'idole dans la jungle hostile. L'exploration des ruines par Indy et son guide Satipo fait office de didacticiel et l'on passe en revue les principales actions réalisables par les héros. Si les actions de base (combattre, sauter, ou changer de persos) s'effectuent avec les boutons, certaines compétences spéciales s'opèrent au stylet ou à l'aide du pouce. Par exemple, sur les dalles marron, le professeur Jones Jr. utilise son fouet pour escalader ou se balancer, en revanche les petites étoiles près du sol indiquent que Satipo peut creuser avec sa pelle. Bien entendu, le duo assemble en certains endroits des pièces de Lego pour confectionner un pont, un mécanisme, etc.

L'UNION FAIT LA FORCE

Le niveau d'introduction se conclut par la scène mémorable du rocher débaroulant sur les pilleurs de trésor et l'on a dès lors accès au chapitre des trois épisodes. Mais au fil de la progression, on réalise vite que de nombreux segments des niveaux demeurent inexplorés puisqu'on ne dispose pas du personnage approprié. En effet, le jeu comprend une cinquantaine de protagonistes répartis en plusieurs catégories. On recense ainsi les militaires, les érudits, les malfrats... que l'on pourra recruter en dépensant l'argent récupéré dans les niveaux. Chaque classe de personnages dispose d'une aptitude propre permettant d'actionner des mécanismes qui lui sont réservés, et peut utiliser une compétence spécifique afin de débloquer de nouvelles portions de niveaux. Quel est l'intérêt puisqu'on finit les niveaux sans tout explorer ? C'est justement la grande force du jeu. Les niveaux regorgent de secrets de toutes sortes qui incitent à les rejouer avec différentes compositions de groupe afin de les vider de leur contenu. Tous ces secrets donnent accès à de multiples bonus comme des mini-jeux tactiles que l'on débloque à l'université. Terminer le jeu en mode Aventure représente un niveau d'accomplissement d'un peu moins de 50 %, c'est dire s'il reste des choses à faire. Fait rare dans les jeux d'action/aventure, *Lego Indiana Jones* propose un mode 2 joueurs en coopération (en local uniquement) dès lors que chacun dispose de sa propre version du jeu. Le déroulement des différents épisodes est très fidèle aux films et les cinématiques mettant en scène des personnages Legoïdes sont truffées d'humour. La musique est de qualité au même titre que la réalisation dans son ensemble. Donc, ne boudons pas notre plaisir devant un titre disposant d'un tel potentiel et d'une durée de vie si solide.

Stonehenge

L'UTILISATION DE L'ÉCRAN TACTILE

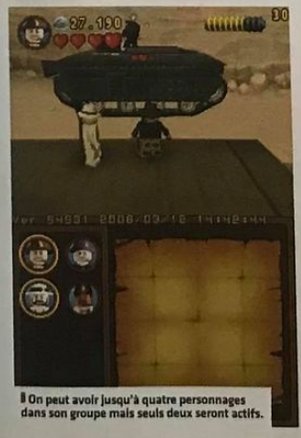
Assez peu sollicité dans *Lego Star Wars*, le stylet se révèle être un précieux outil dans la trilogie d'*Indiana Jones*. On s'en sert dans la plupart des mini-jeux bonus qui ne figurent pas dans le mode Histoire. Cependant, il a aussi son intérêt en mode Aventure puisqu'il permet d'utiliser les compétences spéciales des différents personnages. D'un simple coup de stylet, on creuse ou on actionne un mécanisme, entre autres actions. Même topo pour Indy et l'utilisation de son fouet.

Les combats sont nettement moins emballants que dans *Lego Star Wars*.

Regrouper 3 briques bleues donne accès à un secret ou dévoile un chemin dissimulé.

De nombreuses séquences de courses assez fun se déroulent sur les deux écrans.

CHAQUE CLASSE DE PERSOS PEUT DÉBLOQUER DE NOUVELLES PORTIONS DE NIVEAUX



On peut avoir jusqu'à quatre personnages dans son groupe mais seuls deux seront actifs.

On peut utiliser les compétences grâce à l'écran tactile. Équipé d'une pelle, on creuse !

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
C'est ambiance Lego pour les personnages, mais ça produit son petit effet.

JOUABILITÉ
Si l'on fait la fine bouche, il y a quelques petits bugs, mais rien de bien méchant.

SON
La plupart des grands thèmes de la célèbre trilogie sont au rendez-vous.

DURÉE DE VIE
Excellente ! Vous devrez vous y reprendre à plusieurs fois pour terminer le jeu à 100 %.

L'alliance hétéroclite des Lego et de l'univers d'Indiana Jones se solde une nouvelle fois par une réussite en terme ludique.

16/20

GENRE ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR TRAVELLER'S TALES ÉDITEUR LUCASARTS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

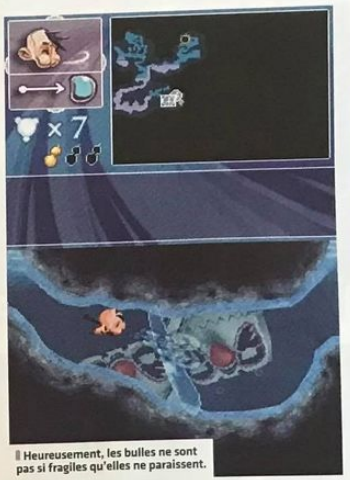
PLUS
- Concept
- Moteur physique
- Énigmes tordues

MOINS
- Wi-Fi non supporté
- Relativement simple
- Trop court

SOUL BUBBLES

PAR LA FORCE DE VOTRE SOUFFLE, GUIDEZ LES ÂMES DÉFUNTES VERS L'AU-DELÀ DANS CETTE QUÊTE EMPREINTE DE POÉSIE ET DE SPIRITUALITÉ.

Ralliez le cube portail pour faire passer les âmes défuntes vers l'au-delà.



Heureusement, les bulles ne sont pas si fragiles qu'elles ne paraissent.

Ces pépins de fruits feront d'excellents projectiles.

Depuis peu, la french touch semble gagner la DS en multipliant les produits particulièrement originaux et prenants. Ainsi, après *Nervous Brickdown* et en attendant les *Mr Slime Jr, Touch Mechanics* et autres *Big Bang Mini*, voici qu'arrive *Soul Bubbles*, des français de Mekensleep. Le concept du jeu reprend celui initié par *Bubble Ghost*, un titre sorti sur Amiga et Atari ST à la fin des années 80. Il s'agit d'y guider une bulle d'air à travers des niveaux construits de manière à ce qu'elle puisse éclater à tout moment. Dans cette bulle résident des âmes errantes qu'il vous faudra mener jusqu'à un portail spirituel afin qu'elles puissent reposer en paix pour l'éternité. Et cela, en collectant la poussière d'étoile qui nous guide sur cette voie métaphysique. Ceci est notre devoir en tant que passeur d'âme, un psychopompe qui, par la seule force de son souffle, contribue au bon équilibre entre le monde des vivants et celui des morts.

Bien entendu, vous entrez dans la peau d'un jeune apprenti qui va devoir faire ses preuves.

DERRIÈRE LES MASQUES

Sous la houlette d'un érudit, vous apprenez les bases et obtenez vos masques nécessaires pour mener à bien votre mission. Ils sont au nombre de trois : le masque de l'oiseau, celui de l'éléphant et enfin celui du tigre. Grâce à eux, vous créez alors une bulle protectrice pour y contenir les âmes, la dégonflez pour réduire sa taille ou enfin la coupez pour la scinder en plusieurs parties plus petites et vice-versa. C'est sur l'utilisation de ces masques ainsi que sur la gestion de votre souffle que s'appuie tout le concept. Enfin votre souffle, pas tout à fait puisque celui-ci est matérialisé à l'écran en fonction de la direction et l'amplitude de lignes dessinées au stylet. Le micro n'est donc absolument pas utilisé, ce qui peut se comprendre aisément.

Avec du gaz lourd contenu dans une bulle, vous pourrez déchirer ce tissu.

GRÂCE AUX MASQUES, VOUS CRÉEZ UNE BULLE PROTECTRICE POUR Y CONTENIR LES ÂMES

D'autant plus qu'il faut reconnaître que les réactions des bulles manipulées sont impressionnantes de réalisme. Celles-ci flottent, se tordent, se compriment et se contorsionnent dans tous les sens en fonction de l'environnement. Seulement, toutes malléables soient-elles, certains passages exigus restent inaccessibles en l'état pour votre bulle, et c'est là que vos figures entrent en jeu. Mais ces dernières ne se contentent pas d'agir sur les âmes convoyées. En effet, le tigre pourra être utilisé pour sectionner des lianes adhésives ralentissant votre progression, ou

LA CALEBASSE

Cette plante potagère est autant utilisée comme aliment (sous la forme de légume frais ou sec) que comme matériau de construction pour divers récipients, accessoires ou même instruments de musique. Sa présence se justifie donc d'autant plus dans un titre tel que *Soul Bubbles*, où le coté tribal est largement mis en avant.

Chaque monde est représenté par une ramification de l'arbre de vie.

Jouez au petit chimiste en mélangeant les gaz. Mais attention aux conséquences !

Emprisonnez un peu d'eau dans une bulle pour éteindre un feu.

VOTRE PROGRESSION SERA SOUVENT BLOQUÉE PAR TOUTES SORTES DE MÉCANISMES TORDUS

encore pour éliminer les créatures qui en veulent à votre bulle. L'oiseau, quant à lui, vous permettra de concevoir d'autres bulles, pour glaner de la poussière d'étoile hors de portée ou transporter gaz et eau. Car votre progression ne sera pas seulement entravée par des chemins difficilement praticables et des animaux belliqueux, mais elle sera souvent bloquée par toutes sortes de mécanismes tordus comme vo les aimez. Faire grossir votre bulle pour actionner un interrupteur, détruire des éléments friables à l'a de projectiles faits de pépins de fru ou faire pivoter des pièces de déco sont autant d'actions qu'il vous se demandé d'effectuer.

LE HÉROS MASQUÉ

Pour convoyer les âmes à travers les niveaux, notre jeune héros peut compter sur ses trois masques. Accessibles par une simple pression de la croix directionnelle, leur utilisation se s'effectue instinctivement. Bien entendu, ces masques s'utilisent essentiellement pour créer des bulles et agir en conséquence sur celles-ci. Mais il faudra également les utiliser judicieusement sur l'environnement ou les créatures rencontrées.

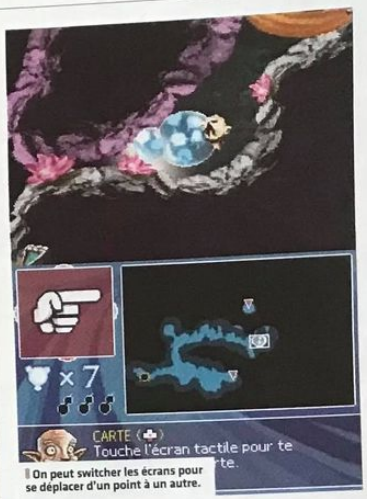
ESPRIT ZEN

Quoi qu'il en soit, l'avancée se réalisera tout de même un peu trop rapidement pour le joueur lambda qui se contentera de rallier l'arrivée. Aucune énigme ne devrait mettre à mal ses méninges. En revanche, pour celui que l'orgueil gardera scotché à sa console tant qu'il n'aur pas récolté tous les bonus clairsem aux quatre coins des niveaux, la tâche s'avèrera plus délicate. Car chaque niveau renferme une certain quantité de poussière d'étoile et de calebasses cachées ; une plante potagère ancestrale utilisée tant comme légume que récipient ou instrument de musique traditionnel. Les dénicher toutes nécessitera souvent de vous torturer longuement l'esprit avant d'être récompensé. Outre ce concept prompt à l'addiction, *Soul Bubbles* se pare d'une réalisation exemplaire qui flatte l'iris et soigne vos oreilles. Les environnements traversés s'appuient sur une représentation de croyances humaines, tantôt mayas, tantôt celtes ou encore profondément ancrées dans la culture tibétaine. Semblables à des aquarelles vivantes, les décors s'animent dans une ambiance baignée de sérénité et de poésie. Une impression paradoxalement opposée à l'hostilité des paysages dressés devant vous. Cette atmosphère très mystique est renforcée par des musiques discrètes et paisibles bien à propos. Même les dialogues un peu décalés et pleins d'humour entre l'érudit et l'apprenti accentuent ce sentiment de félicité qui vous envahit sitôt le stylet en main. Et lorsque vous descendez de votre petit nuage pour tenter d'analyser l'expérience que vous venez de vivre, vous prenez conscience de vous trouver face à un jeu d'exception, comme vous en voyez décidément de plus en plus sur cette petite console.

Fylodindon

Les différents univers visités illustrent des croyances ancestrales.

À la fin de chaque niveau, votre performance est notée.



On peut switcher les écrans pour se déplacer d'un point à un autre.

En s'embrasant, cette abeille de feu libèrera le passage en explosant le mur.

Avec l'éléphant, dégonflez ce Fugu pour éviter qu'il ne perce votre bulle.

NINTENDO DS. LE MAGAZINE OFFICIEL VERDICT

REALISATION
Les bulles sont plus vraies que nature et les environnements d'une beauté exceptionnelle.

JOUABILITÉ
Ingénieuse et tortueuse à souhait, la maniabilité est en plus un exemple d'ergonomie.

SON
Les musiques envoûtantes collent parfaitement au mysticisme qui se dégage du titre.

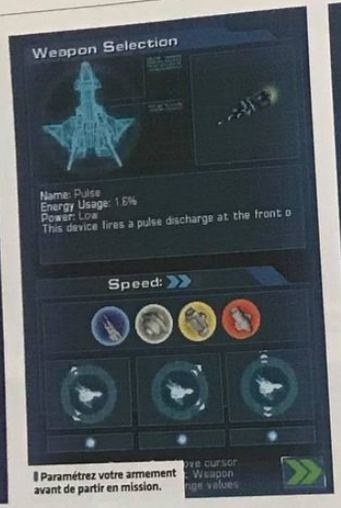
DURÉE DE VIE
Si terminer le jeu à 100 % est un sacré défi, on arrivera au bout des niveaux rapidement.

Jusqu'ici très discret, *Soul Bubbles* sort de l'ombre avec panache. Beau, tordu et passionnant, il serait atrocement criminel de l'ignorer.

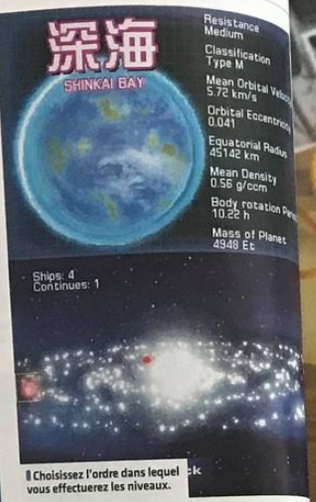
18/20

GENRE JEU DE TIR NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR SHIN'EN ÉDITEUR CODEMASTERS DATE DE SORTIE FIN AOÛT PRIX 30 €

Les objectifs du mode Challenge mettent vos nerfs à rude épreuve.



Paramétrez votre armement avant de partir en mission.



Choisissez l'ordre dans lequel vous effectuerez les niveaux.

Il n'est pas rare de rencontrer un boss qui fait la moitié de l'écran.

Chaque type d'ennemi a un comportement différent auquel il faut s'adapter.

Les niveaux alternent entre les ennemis mécaniques et organiques.

NANOSTRAY 2

NANOSTRAY REVIENT DANS UN NOUVEL ÉPISODE QUI SUBLIME LA DS. AU PROGRAMME : DE L'ACTION NON STOP, DES ENNEMIS VICELARDS ET UNE RÉALISATION HORS NORME.

PLUS
- Réalisation
- Paramétrage armes
- Missions

MOINS
- Trop classique
- Difficile
- Maniabilité tactile

nintendo Wi-Fi connection

Avec *Nanostray 2*, vous allez arpenter la galaxie afin d'éradiquer un virus qui fait rage sur quelques unes des planètes colonisées. Il faut bien l'avouer, le scénario n'a jamais été l'un des points forts des jeux de tir. Ici encore, il n'est qu'un prétexte pour vous envoyer inspecter les huit mondes infectés où votre seul souci sera de tirer sur tout ce qui bouge en tentant de rentrer en un seul morceau. Pour cela, vous pourrez compter sur un arsenal conséquent comprenant des lasers principaux à direction ajustable et une arme secondaire à choisir parmi une ribambelle de canons plus dévastateurs les uns que les autres. Mais votre meilleure arme reste vos réflexes ! Car ne vous y trompez pas, *Nanostray 2* s'imbrique parfaitement dans la tradition des jeux du genre où il est vital d'apprendre les niveaux par cœur pour avoir une petite chance d'en voir le bout.

P'TITS JOUEURS S'ABSTENIR

Avec trois niveaux de difficulté, le jeu se veut accessibles à tous. Mais, même le mode le plus facile devrait donner des sueurs froides aux néophytes. On y dirige son vaisseau dans des environnements absolument magnifiques, au scrolling tantôt horizontal, tantôt vertical. Et s'il est possible de jouer à l'aide du stylet, on préférera le classique couple croix/boutons. Beau, jouable et nerveux, *Nanostray 2* souffre pourtant d'une durée de vie limitée. Car, si le joueur débutant risque de peiner de longues heures durant, l'aficionado bouclera aisément les huit niveaux du mode Aventure. Heureusement, il lui reste encore les 32 challenges, le classement en ligne et même un mode deux joueurs en Coopération pour rallonger l'expérience.

Fylodine

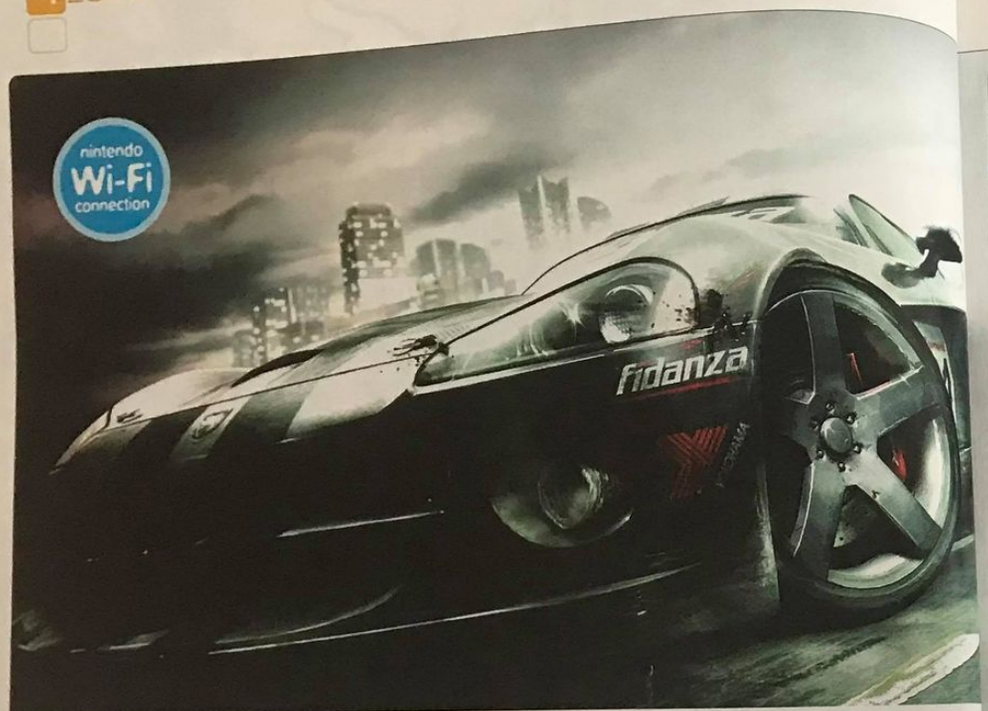
NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Un design soigné et des graphismes somptueux d'une grande fluidité.	Le paramétrage de l'arsenal s'avère très appréciable.
SON	**DURÉE DE VIE**
Une bande-son nerveuse tout à fait dans le ton pour ce genre de jeu.	Seulement 8 planètes avec 32 challenges et plus et le mode multi

Le meilleur shoot-them-up de la DS, destiné avant tout aux hardcore gamers.

16/20

Hier, brillant avocat reconnu de tous, aujourd'hui, accusé de meurtre, Phœnix se retrouve sur le banc des accusés ! Apollo Justice, jeune avocat de la défense doit éclaircir cette sombre affaire ! Pour y parvenir, un travail minutieux sur le lieu du crime est nécessaire : chaque pièce à conviction doit être scrutée sous tous les angles avec l'écran tactile de la Nintendo DS et chaque empreinte digitale devra être révélée en soufflant dans le micro. Une fois les preuves assemblées, les témoins se succèderont à la barre et délier les langues ne sera pas facile : Apollo pourra compter sur son sens inné de l'observation afin de repérer les tics nerveux des témoins et ainsi faire éclater la vérité au grand jour !



RACE DRIVER : GRID

SI LA RÉALISATION DE *GRID* NE DÉPASSE PAS CELLE DE *CREATE AND RACE*, EN TERME DE CONTENU, CE NOUVEAU *RACE DRIVER* EMBRAYE ET PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE.

PLUS
- L'éditeur de circuits
- La graphisme
- Le gameplay

MOINS
- Le son
- Les collisions
- Les muscle cars

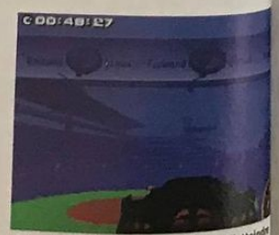
Des épreuves de drift assez subtiles font leur apparition.

Certaines épreuves se déroulent sous forme de mini-jeux de précision.

Parmi les jeux de course se distinguant sur DS, vous trouverez *Race Driver*. Ce deuxième opus estampillé *GRID* reprend quelques éléments de son prédécesseur, à commencer par le gameplay d'un classicisme éprouvé : la croix en guise de volant et les boutons A et B assignés à l'accélération et au freinage. L'autre élément qui semble relever d'un copié-collé du premier épisode réside dans l'écran tactile qui offre une carte du tracé avec des voyants indiquant les dégâts de votre caisse. Enfin, il y a le graphisme déjà très réussi dans *Create and Race* qui n'évolue guère mais qui reste de qualité. Tout au plus le contraste des couleurs apparaît un peu moins punchy. Mais peut-être est-ce une impression liée à l'arrivée de courses nocturnes. *GRID* se repose donc sur ses lauriers acquis dans le premier volet d'un point de vue technique et visuel. Mais il ne faut pas se fi aux premières impressions car *G* n'en est pas moins très différent son aîné en terme de contenu.

DU FAR WEST À L'ASIE

Les courses ont pour cadre le Japon, les États-Unis et l'Europ Chaque zone propose des voiture et des circuits originaires du continent en question. Ainsi, au pays de Soleil-Levant, Honda,


Cet exercice de précision vous impose d'atteindre une vitesse minimale avant le freinage

L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

Create and Race s'était distingué par la présence d'un éditeur de circuits d'une ergonomie exemplaire qui sollicitait l'écran tactile et le stylet. On retrouve cet outil magique dans *GRID* avec la même interface et quelques éléments supplémentaires. On peut ainsi créer et sauvegarder jusqu'à quatre circuits sur la cartouche et proposer ses meilleures créations aux autres joueurs via un serveur Internet dédié. De quoi prolonger la durée de vie, déjà excellente à la base.

Avec trois types de caméra, il y a forcément celle qui vous convient.

Un bon départ dépend du timing de l'accélération.

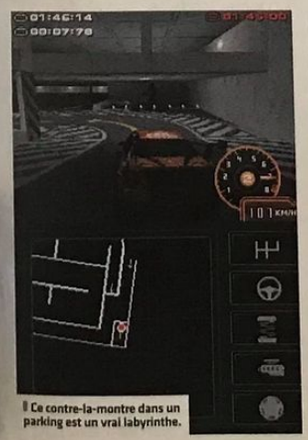
L'écran tactile affiche les circuits et les dégâts de votre caisse.

Toyota et consorts se côtoient dans des courses ayant pour cadres les docks de Yokohama, Tokyo ou encore le mont Haruna. Aux States, ce sont essentiellement des muscle cars V8 qui se tirent la bourre dans des tracés urbains à San Francisco ou Détroit. Enfin, le Vieux Continent propose une quantité de circuits authentiques à l'image de Spa-Francorchamps ou Donington, des courses classiques ou du contre-la-montre, on y découvre aussi des épreuves de type poursuite en tant que fugitif ou poursuivant, des courses de côtes et même des épreuves de drift. L'une des grandes qualités du jeu réside dans son mode multijoueur. Ainsi, on peut s'y amuser à quatre en local avec chacun son jeu. Avec une seule cartouche, ce mode

ON Y DÉCOUVRE AUSSI DES ÉPREUVES DE TYPE POURSUITE COMME FUGITIF OU POURSUIVANT

pour ne citer que ceux-ci, où les Pagani et autres Aston Martin se partagent l'affiche. Si à l'instar des autres jeux du genre, *GRID* présente se limite à des minichampionnats de trois courses pour deux à quatre joueurs. Il faut également considérer le Online qui offre l'ensemble des championnats débloqués par le joueur qui héberge la partie. Enfin, l'éditeur de circuits permet de créer et de proposer en téléchargement ses propres créations. Malheureusement, il existe aussi des défauts récurrents comme le son (affreux) et l'I.A. qui ne tient absolument pas compte de votre présence en piste engendrant des collisions assez irritantes mais pas trop pénalisantes. Bien que ces deux problèmes avaient été pointés du doigt dans le premier épisode, Codemasters n'a pas retenu ces doléances et c'est bien dommage. Malgré tout, *GRID* reste un jeu de course référence sur DS.

Stonehenge


Ce contre-la-montre dans un parking est un vrai labyrinthe.

Les environnements et les caisses sont bien modélisées.

NINTENDO DS. LE MAGAZINE OFFICIEL VERDICT

REALISATION	**JOUABILITÉ**
Les graphisme du moteur 3D parviennent presque à rivaliser avec *Ferrari Challenge*.	Un gameplay classique basé sur la croix de direction et les boutons. Une formule éprouvée.
SON	**DURÉE DE VIE**
GRID possède des bruitages et une bande son vraiment exécrable, tout comme son prédécesseur.	Un mode solo fort honorable ainsi que des modes multi en pagaille en local ou en Wi-Fi.

Malgré des défauts déjà présents dans *Create and Race*, *Race Driver* parvient à se renouveler suffisamment pour tenir le joueur en haleine.

16 / 20

THE WORLD ENDS WITH YOU

GRÂCE À SON CONCEPT NOVATEUR, LE NOUVEAU TITRE DES CRÉATEURS DE *KINGDOM HEARTS* EST UN OVNI ABSOLUMENT GÉNIAL. À ESSAYER D'URGENCE !

PLUS
- Le design
- Le système de combat
- Les musiques

MOINS
- Jeu en anglais
- Peu de liberté
- Didacticiels lourds

L'excellent Tetsuya Nomura s'est occupé du character design, ça se voit !

Vous visiterez tous les recoins du célèbre quartier de Shibuya.

The World Ends With You (*TWEWY*) nous a littéralement happé dans son univers atypique, coloré et original. Avec une bonne touche de fantastique pour ficeler le tout ! Au début de l'aventure, Neku se retrouve propulsé au cœur de Shibuya, le quartier fashion de Tokyo. Personne ne semble pouvoir le voir. En ouvrant sa main, il découvre avec horreur un badge noir incrusté dans sa paume, avant de recevoir un message déstabilisant : « Survis sept jours, ou ton existence sera effacée ». Étrange, mais notre héros taciturne devra bien s'y habituer. Lui et les autres « joueurs » infortunés qu'il rencontrera en cours de route devront se battre pour survivre à une série de missions improbables contre des êtres d'une autre dimension. Vous resterez dans le quartier de Shibuya, que vous explorez en vous déplaçant grâce au stylet, tout en scannant les pensées des passants (riches sources d'information) grâce à ce fameux insigne noir. Au-delà de cette histoire déjantée, *TWEWY* nous plonge au cœur de la culture japonaise moderne : son hip-hop et son rock ; ses fringues branchées que vous acheterez pour augmenter vos statistiques ; et son scénario qui fait référence à des endroits clés du quartier. En dehors de cette ambiance unique, l'originalité de ce titre puise sa force dans le système de combat !

COLLECTION DE PIN'S

Dès le départ, notre héros forge malgré lui un pacte avec Shiki, une jeune fille enjouée et naïve. À partir de ce moment-là, vous combattrez toujours à deux. Sauf circonstances exceptionnelles, la demoiselle sévit sur l'écran du haut tandis que l'ado s'affiche sur l'écran tactile. Et là, vous vous demandez comment faire pour diriger les deux personnages à la fois. Rassurez-vous, ce système assez génial est loin d'être aussi complexe qu'il n'en a l'air. Lorsque vous contrôlez Neku au stylet, Shiki est prise en charge par la console. Mais dès que vous décidez de la jouer, il faudra utiliser la croix directionnelle (ou les boutons de droite pour les gauchers). Vous effectuerez alors les combos indiqués à l'écran. Le mieux étant évidemment d'être assez rapide pour alterner entre les deux persos pour plus d'efficacité ! Cela nécessite un peu de pratique, mais ça rend les combats super dynamiques. L'autre bonne idée, c'est le système de badges qui confèrent à Neku des pouvoirs psychiques. Ils ont diverses propriétés et chacun s'utilise grâce à un mouvement de stylet spécifique : dessiner un trait sur l'écran pour tout brûler sur son passage, tapoter les ennemis afin de tirer dessus avec des boules d'énergie, ou encore tracer une ligne brève pour déclencher une attaque « fouet » meurtrière. Du grand art !

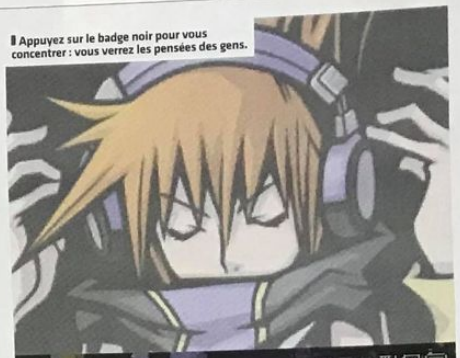
Clémence

TÉLÉPHONE À TOUT FAIRE

Le mobile de Neku sert d'interface pour naviguer dans les menus. On y pointe son niveau et les statistiques de sa petite équipe. À noter qu'en choisissant de baisser votre niveau, vous récupérez plus d'objets après les batailles. Le menu permet aussi d'équiper vos personnages et... de leur donner à manger ! Enfin, c'est ici qu'on détermine le jeu de badges que l'on portera. Alors, choisissez-le bien, vous ne pouvez pas en changer lors des combats !

Shiki dispose de plusieurs combos selon la touche que vous actionnez en premier.

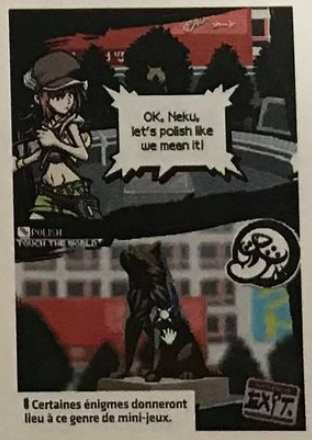
Un badge permet d'envoyer les objets comme cette moto vers les ennemis !



Appuyez sur le badge noir pour vous concentrer : vous verrez les pensées des gens.

L'ORIGINALITÉ DE CE TITRE TIRE SA FORCE DANS LE SYSTÈME DE COMBAT

Le joueur détenant l'aura verte voit son pouvoir décuplé. Contrôle manuel conseillé.



Certaines énigmes donneront lieu à ce genre de mini-jeux.

NINTENDO DS. VERDICT

REALISATION
Un design particulièrement inspiré et un rendu graphique époustouflant : de l'art !

JOUABILITÉ
Tellement bien pensé qu'on en oublie rapidement son apparente complexité.

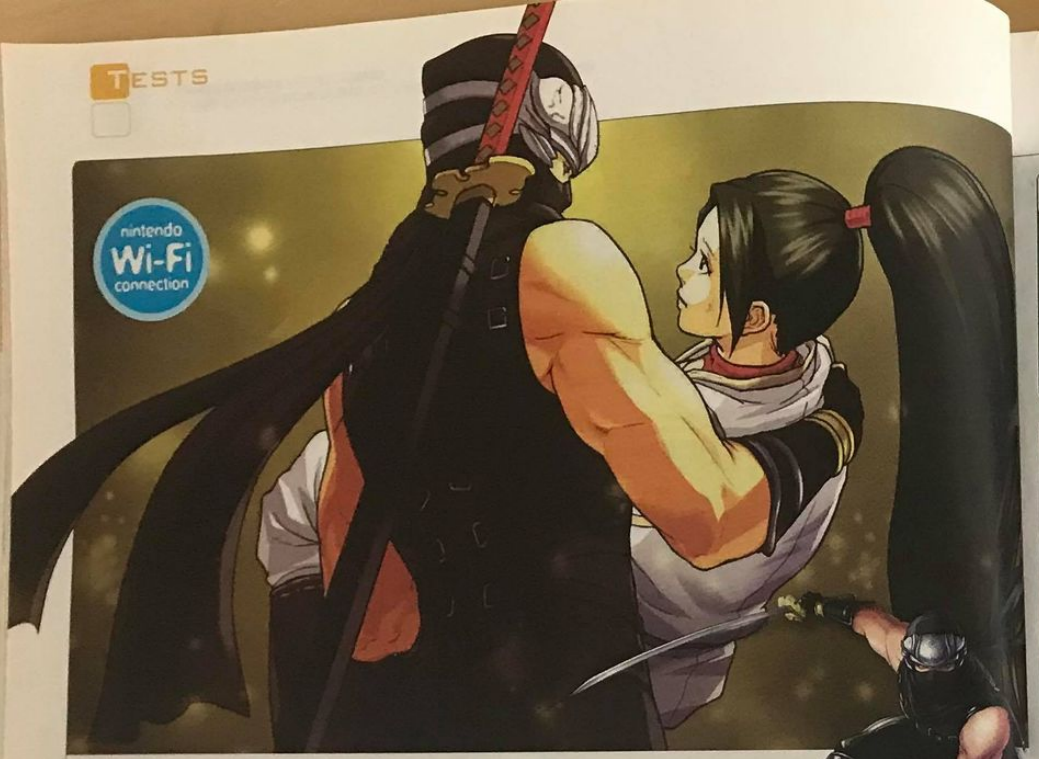
SON
De nombreuses compositions variées et inspirées de la culture japonaise. Simplement excellent.

DURÉE DE VIE
Sept jours pour sept missions à accomplir, une petite quinzaine d'heures. Absorbant à souhait.

Coup d'essai réussi pour Square Enix qui signe avec *The World Ends With You* un jeu doté d'une énorme personnalité. Un must have !

16/20

GENRE ACTION/RPG NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR JUPITER ÉDITEUR SQUARE ENIX DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €



NINJA GAIDEN : DRAGON SWORD

LORSQUE LE MAÎTRE DU HACK'N'SLASH DÉBARQUE SUR LA PETITE TACTILE, LE STYLET SE TRANSFORME EN KATANA POUR TRANCHER DANS LE VIF À TOUR DE BRAS.

PLUS
- L'esthétisme
- La fluidité
- La maniabilité tactile

MOINS
- Parfois confus
- Boss trop faciles
- Mode Hard à débloquer

Soufflez sur la flamme via le micro pour ouvrir un passage.

Entre les niveaux, on peut acheter de nouveaux combos et ninpôs.

Il y a fort longtemps, les dragons vivaient en harmonie avec les hommes, jusqu'au jour où la Terre fut plongée dans le chaos par le dragon des ténèbres. Ils placèrent alors leurs espoirs en l'humanité, et donnèrent naissance à une épée toute puissante conçue à partir de leurs crocs. Gardée secrètement par plusieurs générations de guerriers, cette arme légendaire fut convoitée par Doku et son clan de l'araignée noire, qui extermina la lignée, avant de tomber à son tour sous la main du dernier descendant. Depuis, la vie coulait paisiblement au village, mais c'était sans compter sur le retour de l'araignée noire qui s'empressa d'enlever Momiji, une jeune disciple du clan. Lancé à leur poursuite, Ryu Hayabusa part alors en quête des huit orbes qui réactiveront les pouvoirs de l'épée des dragons pour mettre à nouve en déroute Doku ainsi que son armée de sbires.

LE TRANCHANT DU STYL

Pour y parvenir, votre meilleure ar sera le stylet, car ici tout s'opère vi l'écran tactile. Ainsi, en pointant l'écran, Ryu se déplacera où lance ses shurikens et il suffira de tracer des lignes pour effectuer toutes sortes de coups et enchaînements. Au début, vous avez tendance à gribouiller frénétiquement la consol Ensuite, vous vous apercevez que l combats s'avèrent plus techniques que vous ne le pensiez. Outre ces coups classiques, il vous est possib d'utiliser des pouvoirs spécifiques, baptisés « ninpôs ». Ceux-ci se déclenchent en pointant l'icone correspondante, puis en traçant au stylet les lignes d'un symbole

L'ART DU NINPÔ

Maîtriser les arts ninpô est essentiel pour un ninja de la classe de Ryu. En effet, outre la terrible puissance qu'ils dégagent, bien utile lorsque l'on se trouve en position délicate, ces pouvoirs permettront également de débloquer certains passages obstrués. Pour les utiliser, il suffit de sélectionner le ninpô désiré dans l'inventaire, puis de tracer le symbole correspondant à l'écran.

Très pratique, la console se tient à la manière d'un livre.

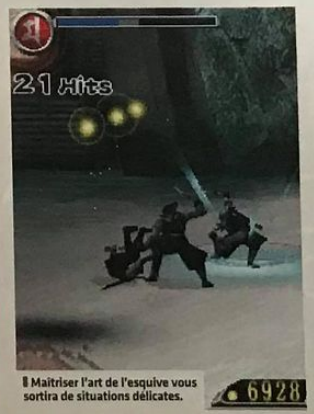
Le style bande dessinée a été adopté pour relater l'histoire.

calligraphié. La garde, quant à elle, se réalise via n'importe quelle touche de la console (sauf Start, dédiée à l'inventaire) et permet, associée au stylet, d'effectuer des roulades d'esquives nécessaires à votre survie. Car il faut savoir que depuis sa renaissance sur Xbox en 2004 (la licence est née sur NES dans les années 80), *Ninja Gaiden* est considéré comme l'un des jeux les plus difficiles qui soient. Et ici encore, vos adversaires seront particulièrement agressifs. D'autant plus que les combats deviennent extrêmement vivants. D'une fluidité d'autant plus bluffante que la réalisation graphique laisse béat d'admiration. C'est bien simple, il s'agit de l'une des plus belles 3D jamais vues sur cette console. Bien entendu, le public n'étant pas le même sur DS, la difficulté a été revue à la baisse, même si les fans se consoleront en débloquant les modes Hard et Master. C'est peut-être là l'un des rares défauts de ce titre exceptionnel : il faudra d'abord terminer l'aventure pour pouvoir en profiter. Quoi qu'il en soit, des jeux de cette envergure sur DS, on en redemande ! Preuve en est que cette console sait vraiment tout faire…

Fylodindon

AINSI, EN POINTANT L'ÉCRAN, RYU SE DÉPLACE OU LANCE SES SHURIKENS

C'est dans ces moments qu'on se sent vraiment tout petit.



Maîtriser l'art de l'esquive vous sortira de situations délicates.

NINTENDO DS. VERDICT

REALISATION
Non seulement il s'agit d'une des plus belles 3D de la DS, mais elle est d'une fluidité exemplaire.

JOUABILITÉ
Les combats peuvent paraître confus, mais renferment pourtant un petit bijou de technicité.

SON
Les musiques collent parfaitement à l'ambiance ; les voix et les bruitages rythment l'action.

DURÉE DE VIE
Relativement court mais le ranking et les niveaux de difficulté rehaussent le temps de jeu.

Tout simplement le meilleur jeu d'action de la console, *Ninja Gaiden : Dragon Sword* possède tous les atouts pour devenir culte.

18 / 20

PLUS
- Donjons aléatoires
- Bonne durée de vie
- 480 Pokémon

MOINS
- Répétitif
- Graphismes
- Stylet facultatif

nintendo Wi-Fi connection

Aide de jeu page 96

POKÉMON DONJON MYSTÈRE : EXPLORATEURS DE L'OMBRE/DU TEMPS

APRÈS LE SUCCÈS DES ITÉRATIONS « ÉQUIPE DE SECOURS », LES POKÉMON REVIENNENT AU DONJON/RPG POUR UN DOUBLE ÉPISODE SOUS LE SIGNE DE L'EXPLORATION.

GENRE JEU DE RÔLE NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR CHUNSOFT ÉDITEUR NINTENDO DATE DE SORTIE 4 JUILLET PRIX 40 €

Très vite, les écrans se retrouvent surchargés d'informations.

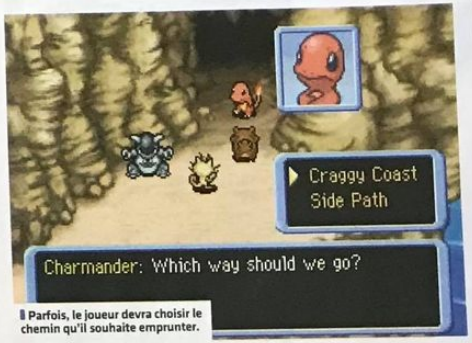
Tous les matins, il faut jeter un œil sur les missions disponibles.

Les missions spéciales sont illustrées par un point d'exclamation.

Frappé d'amnésie, vous vous éveillez par une belle matinée ensoleillée, échoué sur une plage. Sans savoir pourquoi ni comment, vous voilà dans la peau d'un Pokémon. C'est sur cette plage que vous rencontrez votre futur compagnon, un Pokémon un peu couard possédant une étrange relique. À sa demande, vous acceptez de rejoindre la guilde des explorateurs, afin de résoudre le mystère autour de cette artefact, et peut-être comprendre la raison de votre brutale transformation par la même occasion. Mais les choses ne sont pas simples et il va vous falloir passer bon nombre d'initiations avant de former une véritable équipe d'explorateurs. Seulement, le destin va accélérer les choses avec le vol de l'un des rouages du temps, figeant ainsi toute une forêt, comme un arrêt sur image sur un magnétoscope. Dès lors, un grand danger plane sur le monde des Pokémon et la surveillance des autres rouages devient une priorité. Qui peut être assez fou pour commettre ce crime odieux ? Quelles sont ses intentions ? Autant de questions qui expliqueraient votre présence ici.

REJOINS LA GUILDE

Mais avant de partir à l'aventure, vous allez répondre à un court questionnaire afin de cerner votre personnalité. En fonction de vos réponses, le soft déterminera quel Pokémon vous correspond le mieux ; vous n'aurez donc pas le choix de la créature que vous incarnerez. Cependant, une fois ceci effectué, vous sélectionnerez votre compagnon dans une liste d'une dizaine de monstres de poche parmi les plus populaires. Pour les spécialistes de la série, le choix devrait d'avantage reposer sur la complémentarité ; chaque créature étant définie par un élément (feu, eau, terre, air). Pour les autres, cela se décidera sans doute au feeling. Quoi qu'il en soit, peu importe sa race, votre ami possèdera la même personnalité pour des raisons scénaristiques évidentes. Il est un peu timide, un peu froussard et comptera énormément sur vous pour le motiver. Mais quelque part, c'est ce qui le rend attachant. De plus, c'est de lui que provient l'idée de rejoindre la guilde des explorateurs, tenue par le mystérieux Grodoudou.

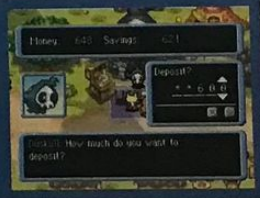


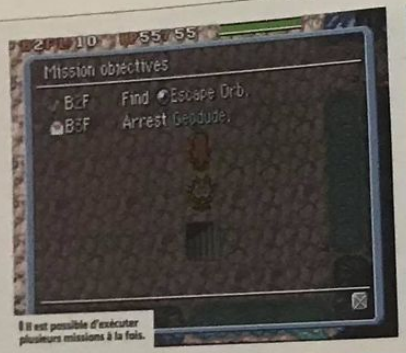
Parfois, le joueur devra choisir le chemin qu'il souhaite emprunter.

VOUS SÉLECTIONNEREZ VOTRE PETIT COMPAGNON DANS UNE LISTE D'UNE DIZAINE DE MONSTRES

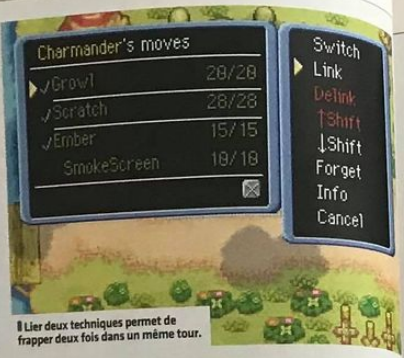
LE VILLAGE

Le village est un lieu incontournable pour les explorateurs en herbe. On y trouve quelques commerces qui vous vendront objets et services, mais aussi une banque pour y sécuriser son argent et un centre de stockage pour y déposer des objets rares ou encombrants que l'on souhaite conserver. Très utile quand on sait qu'une défaite signifie la perte de quasiment tout ce qu'on possède. N'hésitez pas à y passer régulièrement, car à certains moments clés de l'aventure, de nouveaux arrivants y ouvrent leur boutique.





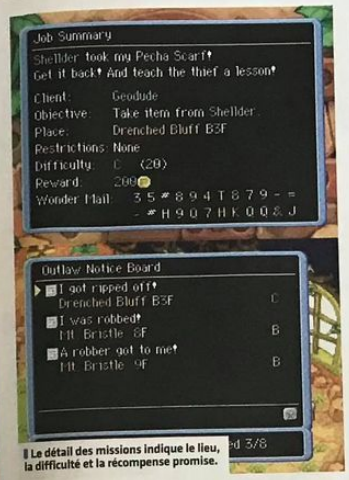
Il est possible d'exécuter plusieurs missions à la fois.



Lier deux techniques permet de frapper deux fois dans un même tour.

Le mini-jeu des empreintes est plutôt délicat pour le néophyte.

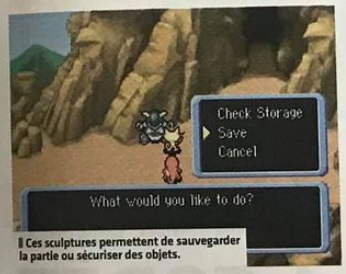
Pas d'inquiétude : lors de sa sortie, ce Pokémon sera intégralement francisé.



Le détail des missions indique le lieu, la difficulté et la récompense promise.

Il faut oublier des coups spéciaux pour en apprendre de plus puissants.

Une fois battus, certains Pokémon vous proposeront de rejoindre votre groupe.



Ces sculptures permettent de sauvegarder la partie ou sécuriser des objets.

Les nuages découvrent la carte au fur et à mesure de votre progression.

Lorsqu'un Pokémon subit une altération d'état, cela s'affiche au-dessus de lui.

En entrant dans cette guilde, vous devrez faire vos preuves en exécutant des missions relativement simples comme récupérer un objet perdu, secourir un Pokémon ou capturer un criminel. Ce faisant, votre équipe va gagner en expériences, amasser toutes sortes d'objets très utiles et bien entendu, gagner de l'argent (même si la guilde s'octroie 90 % de vos gains). Dès lors, de nouveaux lieux se dévoilent sur la carte, les donjons s'agrandissent, la difficulté augmente et les combats deviennent alors très tactiques. Car, malgré la réputation très enfantine de la saga *Pokémon*, l'exploration n'a rien d'une promenade de santé. De plus, il faut savoir qu'en cas de défaite, l'équipe perd la totalité de son or et une grande partie de son équipement. Heureusement, il vous est possible de passer par les échoppes du village avant de partir en mission. Celles-ci proposent divers services comme le commerce d'objets évidemment, mais également la possibilité de déposer son or en banque pour s'assurer une retraite confortable, même en cas de défaite. Idem pour les objets rares que vous pourrez stocker dans un établissement qui les gardera pour vous. Cette dernière option s'avère d'autant plus précieuse que votre sac à dos est limité en contenu. Vous devrez donc régulièrement y faire de la place en n'emportant avec vous que le strict nécessaire.

LA MANIABILITÉ, LES FONDAMENTAUX ET LA RÉALISATION RESTENT PRESQUE IDENTIQUES

À L'AIDE

Rassurez-vous, si vous veniez à succomber en combat dans un donjon, il existe un moyen d'éviter la banqueroute et de sauver son précieux inventaire : lancez un S.O.S via le Nintendo Wi-Fi Connection, en réseau local ou par mot de passe. Un autre explorateur ou un ami viendra vous secourir. Enfin, notez que cette connectivité permet même d'échanger objets et potions. En conséquence, à utiliser donc sans modération.

REBUTANT

Mais les objets ne sont pas les seules trouvailles que vous amasserez au fil de l'aventure, car que seraient les Pokémon sans la possibilité de les collectionner ? Ici encore, vous allez rencontrer jusqu'à 490 créatures différentes (réparties sur les deux versions *Ombre* et *Temps*). Ces individus seront, pour la plupart, vos ennemis. Mais plus vous engrangerez de l'expérience, plus vous gagnerez le respect de certains d'entre eux qui n'hésiteront pas, une fois vaincus, à rejoindre votre équipe. Seulement en mission, vous ne pourrez jamais obtenir plus de quatre personnages simultanément. Tout comme pour votre or et vos objets, il vous faudra donc sélectionner votre équipe avant de partir en expédition. Le plus judicieux reste sans doute de choisir des Pokémon complémentaires, mais rien ne vous empêche d'emmener avec vous les plus expérimentés ou tout simplement vos favoris. Le soft résulte donc extraordinairement complet et bien plus complexe que sa réalisation graphique sommaire peut le laisser entendre. Car il faut bien l'avouer, la DS est capable de bien mieux techniquement et il ne faudra pas non plus compter sur une optimisation de ses fonctionnalités. En effet, s'il est possible de jouer au stylet, vous constaterez bien vite que les boutons s'avèrent plus efficaces. Un point d'autant plus important que l'ergonomie paraît loin d'être un modèle du genre, et malgré quelques raccourcis bienvenus, vous passerez de longues minutes dans les différents menus. Cependant, vous apprécierez de pouvoir gérer votre environnement à l'envi, en paramétrant l'affichage sur les deux écrans. Ainsi, entre l'action, la carte, l'état de vos Pokémon et le panneau des messages, les éléments à afficher s'accumulent. Autant dire que sans une bonne organisation, vous vous y perdez très vite. Pourtant, le principal défaut de ce titre réside dans les différences peu apparentes avec les « Équipes de Secours Bleue et Rouge » sorties précédemment sur DS et GameBoy Advance. La maniabilité, les fondamentaux et la réalisation restent globalement identiques. Seule l'histoire permet de varier l'expérience. Quant aux deux opus disponibles (*Ombre* et *Temps*), il s'agit ni plus ni moins du même jeu avec quelques Pokémon inédits dans chacune d'entre elles et une compatibilité Wi-Fi permettant des échanges d'objets ou d'envoyer et répondre à des S.O.S. Autant dire que l'achat des deux cartouches est à proscrire pour peu que vous ne soyez pas un fan absolu.

Fylodindon

NINTENDO DS. VERDICT

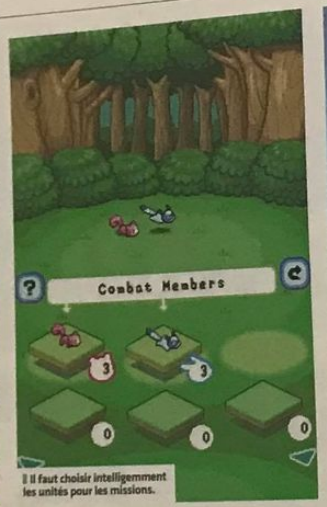
RÉALISATION	JOUABILITÉ
Que ce soient les graphismes ou les animations, difficile de faire plus simpliste.	Le tour par tour n'est pas ce qui se fait de plus rock'n'roll, mais la richesse qui en découle est appréciable.
SON	DURÉE DE VIE
Rien d'inoubliable, mais les musiques sont correctes et variées. Sauf pour les bruitages, trop minimalistes.	Les donjons aléatoires offrent un renouvellement perpétuel qui enlève la durée de vie à l'infini.

Malgré sa richesse, ce nouvel épisode souffre d'une trop grande similitude avec le précédent. Attention, car sa difficulté peut rebuter les plus jeunes.

15/20

GENRE ACTION/STRATÉGIE NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR LIGHT WEIGHT ÉDITEUR RISING STAR GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 35 €

La Maison de Mana est attaquée ! Mais si elle tombe, c'est la fin...



Il faut choisir intelligemment les unités pour les missions.

Avant de tuer un boss, il faudra d'abord trouver ses points faibles.

Lorsque vous mourrez, les Ecolis vous ramènent à la Maison.

Vous devez dès que possible faire pousser un maximum d'arbres.

Derrière la clôture électrique, les Mechas vous attendent de pied ferme.

ECOLIS : DÉFENDS LA FORÊT

SOUS SON ASPECT ÉCOLOGIQUE ET ENFANTIN, *ECOLIS* CACHE UN JEU D'ACTION/STRATÉGIE PLEIN D'ORIGINALITÉ. LA BANDE DÉVASTATRICE DES MECHAS NE PASSERA PAS !

PLUS
- Concept original
- Le côté kawaï
- La stratégie rythmée

MOINS
- Musiques lassantes
- Parfois confus
- La caméra lente

Venue de nulle part, une armée de robots connue sous le nom de Mechas envahit la forêt, coupe les arbres, pollue... À ce rythme, il ne restera bientôt plus aucun arbre debout ! Le vieux sage qui les protège n'a hélas plus assez de force pour accomplir son devoir et c'est vous qui devez prendre la relève. Vous incarnez une créature orange à l'air niais, jeune novice qui devra suivre aveuglément la formation de son maître bien-aimé. Pour combattre vos ennemis, vous contrôlez des petites créatures magiques, les Ecolis, sorte d'écureuils mignons et colorés. Votre but est d'éliminer les envahisseurs, tout en protégeant votre Maison de Mana, dont la perte signifiera la fin de partie. Cependant, vos tâches comprennent également le reboisement des forêts et la gestion de votre petite armée, qui évoluera au fil du jeu.

UNE PINCÉE DE RPG

Les Ecolis ont la capacité de devenir de plus en plus puissants grâce aux cristaux que vous leur donnerez. Comme dans un RPG tactique, ils possèdent des statistiques et vous devrez choisir judicieusement pour les faire évoluer de la meilleure façon possible. Lors des missions, la composition joue un rôle important : trois types d'Ecolis existent avec chacun leurs pouvoirs. Ces différences doivent être prises en compte très vite, surtout lors des affrontement contre les boss. Il faut ajouter que votre personnage évolue également en gagnant petit à petit des sortilèges magiques. Toutes les commandes et actions s'effectuent au stylet, certes avec simplicité, mais il faudra compter tout de même un bon moment avant de bien les maîtriser. Un titre complexe intéressant, et surtout original qui séduira assurément de nombreux joueurs. La forêt à besoin de vous !

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Mélange 2D/3D assez bien fait, mais qui manque de variété.
JOUABILITÉ	Moyenne : pas évident au départ de tout bien contrôler.
SON	Correct mais sans plus, musiques un tantinet lassantes.
DURÉE DE VIE	Missions nombreuses et variées, des boss intéressants.

Quelle bonne surprise ! Captivant, original, et fort agréable à jouer.

14/20

GENRE AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR 10TACLE ÉDITEUR DEEP SILVER DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

SECRET FILES : TUNGUSKA

PARCOURANT LE MONDE, DE BERLIN À CUBA EN PASSANT PAR LA SIBÉRIE, NINA S'EST EMBARQUÉE DANS UNE AVENTURE QUI VA LA MENER TRÈS LOIN... RETROUVERA-T-ELLE SONT PÈRE EN VIE ? LA COURSE FOLLE CONTINUE.

PLUS
- Histoire captivante
- Énigmes sympas
- Accessible

MOINS
- Persos communs
- Un coté déjà vu
- Peu de musiques

Les décors sont plutôt détaillés et la belle enquêtrice bavarde...

Adaptation plutôt réussie de la version Wii, ce jeu d'aventure point & clic devient pour notre chère DS un « point & touch ». Pour avancer dans ce titre au gameplay très classique, vous devrez collecter divers objets et les combiner pour résoudre des énigmes souvent tordues. Même si les décors restent assez détaillés pour la plupart, on apprécie grandement la présence de la snoop key qui affiche toutes les interactions possibles. Vu la taille de l'écran, cette aide s'avère plus que bienvenue afin de ne pas tourner en rond des heures sous prétexte qu'on a raté quelque chose d'important. Dans l'ensemble, on déplore toutefois un certain manque d'originalité, surtout dans les dialogues un peu plats et le manque de charisme des personnages. Même si le genre semble encore assez peu représenté sur la console, de nombreux joueurs y trouveront cet air de déjà vu pouvant agacer. Heureusement, le scénario apparaît captivant, basé sur l'événement réel de Tunguska en 1908. De telle sorte qu'on se laisse ainsi très facilement emporter…

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

On oublie vite les défauts pour savourer l'histoire passionnante.

14/20

GENRE ACTION/AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1-3
DÉVELOPPEUR HUDSON SOFT ÉDITEUR RISING STAR GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

DUNGEON EXPLORER : WARRIORS OF ANCIENT ARTS

POSTÉRIEUREMENT À LA VERSION ORIGINALE SORTIE SUR CONSOLE VIRTUELLE, *DUNGEON EXPLORER* DÉBARQUE DANS UNE AVENTURE INÉDITE GROUILLANT DE MONSTRES EN TOUT GENRE : OPÉRATION MASSACRE EN VUE !

PLUS
- Un jeu bourrin
- Prenant
- Le Coopératif

MOINS
- Brouillon
- Très lent
- Fastoche

Fidèle à son vénérable ancêtre sur PC Engine, *Dungeon Explorer : Warriors of Ancient Arts* propose du hack'n'slash pur souche sur DS. Dans la peau d'un guerrier (d'un mage ou même d'un chasseur), vous écumez la contrée de Sordina en quête d'ennemis à occire. Plutôt varié, le bestiaire du jeu est composé essentiellement de créatures grotesques à souhait. Préparez-vous à terrasser des zombies, blobs, squelettes et autres grenouilles géantes, qui vues de haut, ressemblent étrangement à des labradors obèses. Graphiquement peu ragoûtant donc, la magie parvient malgré tout à opérer. Offrant des combats intenses dans des environnements vastes et variés, on prend également pas mal de plaisir à upgrader les caractéristiques de son perso, à l'équiper en armes et armures. Heroic fantasy oblige, notre aspirant héros se dote au fil de l'épopée de multiples sorts magiques dévastateurs à utiliser sans modération. Proposant en sus un Coopératif en multi assez original, seuls les fans d'action/RPG pourront craquer pour ce jeu.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un action/RPG qui n'exploite pas vraiment la DS. Dommage !

12/20

Pas de surprise, les ennemis sont indiqués sur la map du haut.

MARIO ET SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES

À QUELQUES SEMAINES DES J.O., MARIO ET SONIC LES COMMÉMORENT À LEUR MANIÈRE EN S'ASSOCIANT POUR LA PREMIÈRE FOIS. QUI SERA LE MEILLEUR COMPÉTITEUR ?

PLUS
- Mario Et Sonic
- Nombreuses épreuves
- Multi à 4

MOINS
- Épreuves inégales
- Usure de l'écran
- Mini-jeux sans intérêt

Au javelot, la vitesse se verrouille pour vous concentrer sur le jet.

Les épreuves renferment des subtilités pour améliorer les performances.

Longtemps rivaux par le passé, les deux mascottes de Nintendo et Sega nous reviennent pour s'affronter à la régulière au cours d'épreuves parfois très particulières. En effet, avec le coup d'envoi prochain des vingt-neuvièmes Jeux olympiques, Mario, Sonic et leurs amis enfilent leurs shorts pour participer à certaines des disciplines représentées. On retrouve pas moins de seize participants : huit venus de l'univers de *Mario* et huit autres provenant de *Sonic*. Peach, Tails, Luigi ou encore Shadow viennent donc grossir les rangs des athlètes présents, tous répartis selon les différentes aptitudes que sont la vitesse, la force, l'habileté ou encore l'endurance.

LES DIEUX DU STADE

Une fois son avatar sélectionné, le joueur se lance au choix dans des épreuves simples, des circuits ou encore les missions de chaque personnage. Les challenges simples permettent tout bêtement de s'essayer à l'une des vingt-quatre disciplines proposées (dont certaines à débloquer) et ainsi tenter de battre des records. Les circuits intègrent des mini-championnats de quatre épreuves où le joueur déverrouillera de nouvelles compétitions. Enfin, le mode Mission permet de s'essayer à cinq tournois différents pour les seize personnages (pour un total de quatre-vingt). Ces missions vous demanderont de réaliser certains objectifs comme augmenter à chaque fois sa distance au lancer du marteau, battre un personnage déterminé ou encore arriver deuxième ou troisième d'une course. Notez que sur les vingt-quatre épreuves proposées, le jeu en compte huit dites « rêve », correspondantes à une version fantasque de certains sports. Ces challenges offrent un concentré de fun, à l'image de ce que Nintendo a pu vous proposer en tennis, basket ou kart ; d'autant plus que la prise en main est immédiate. Celle-ci, que cela soit pour les épreuves classiques ou rêve, se base essentiellement sur une maniabilité à la *Track and Field* où vous agiterez frénétiquement le stylet sur l'écran tactile. D'autres rencontres, comme la gymnastique ou le trampoline imposent de dessiner des figures à l'écran. D'autres encore se reposent uniquement sur les touches de la console. Ces contrôles étant très bien expliqués, vous trouvez rapidement vos marques et les records tombent comme des mouches. Mais s'il est relativement simple d'accès pour le joueur lambda, le plus chevronné qui cherche la performance pourra compter sur quelques subtilités qui lui feront gagner des centièmes de secondes supplémentaires. C'est dans ces finesses du gameplay que vous pourrez alors rivaliser avec les meilleurs, dont les temps se téléchargeront sur votre console grâce aux fonctionnalités Wi-Fi. Reste à savoir si vous êtes de cette graine de champions, qui raflent toutes les médailles aux Jeux olympiques…

Fylodindon

ÉPREUVES DE RÊVE

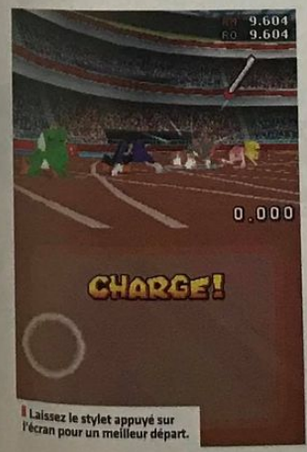
Parmi les vingt-quatre disciplines proposées par le jeu, huit d'entre elles sont des adaptations très particulières de différents sports officiels. On retrouve ainsi du tennis de table, du saut en longueur, du basket ou encore de l'escrime à la sauce Nintendo. Les fondamentaux y sont globalement les mêmes que dans les versions originelles, mais avec une pléthore de bonus et de délires qui ne sont pas sans rappeler les *Mario Power Tennis*, *Mario Kart* ou encore *Mario Slam Basketball*.

Comparez vos exploits avec les records mondiaux visibles en ligne.

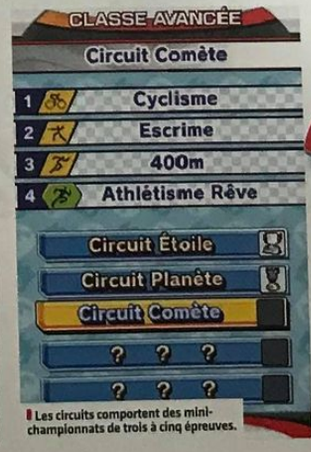
Restez dans la roue de votre adversaire pour prendre l'aspiration.

Le choix du personnage est crucial pour faire tomber les records.

C'EST DANS LA FINESSE DU GAMEPLAY QUE VOUS RIVALISEREZ AVEC LES MEILLEURS



Laissez le stylet appuyé sur l'écran pour un meilleur départ.



Les circuits comportent des mini-championnats de trois à cinq épreuves.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Plutôt agréable. Malheureusement, on attendait mieux d'une confrontation entre Mario et Sonic.

JOUABILITÉ
Simple, variée et parfois très subtile lorsque l'on cherche à battre des records.

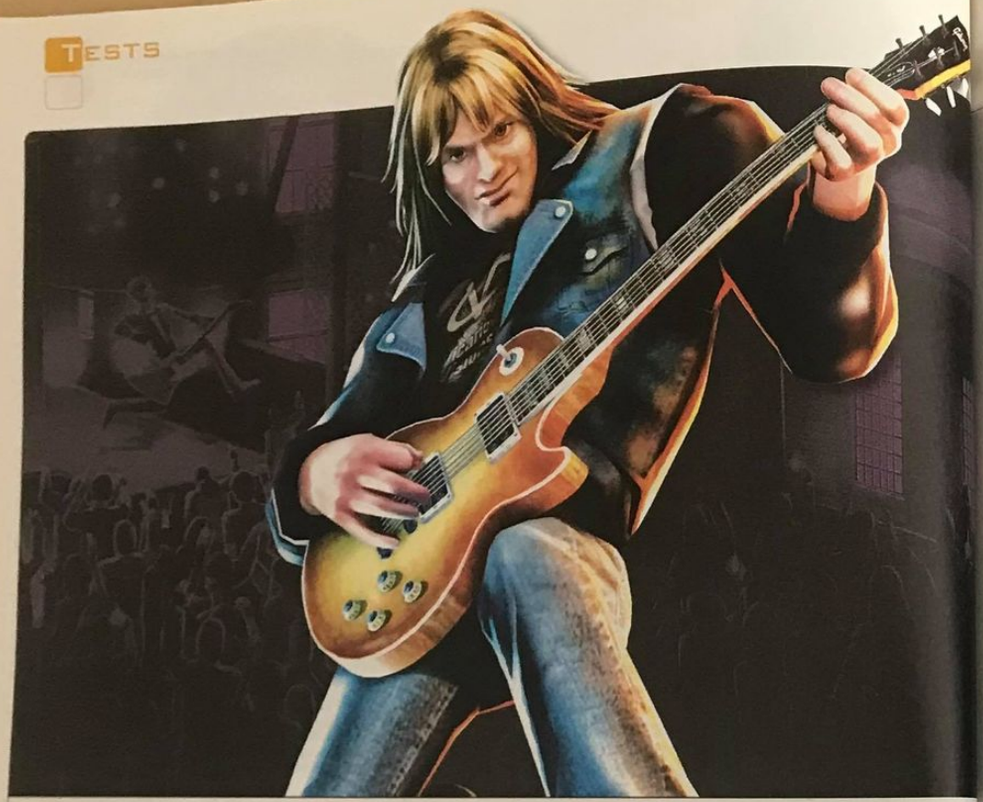
SON
Bande-son correcte. Toutefois, les deux compères nous ont habitués à mieux. Faiblesse passagère ?

DURÉE DE VIE
Entre les circuits, les 80 missions, le multi et le classement en ligne, il y a de quoi s'occuper.

Pour leur première rencontre, Mario et Sonic frappent fort avec un titre qui plaira tant aux joueurs occasionnels qu'aux plus aguerris.

18/20

GENRE SPORT NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR SEGA ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 45 €



GUITAR HERO : ON TOUR

QUEL EST L'INTÉRÊT DE *GUITAR HERO* SANS LA GUITARE ? UNE QUESTION EXISTENTIELLE QUI NE SE POSERA PLUS GRÂCE À CETTE VERSION DS DIGNE DE SES GRANDES SŒURS.

PLUS
- Les chansons !
- Le prise en mains
- Les sensations

MOINS
- Training pas pratique
- Obligé de jouer assis
- C'est tout...

Bougez rapidement le médiator après avoir joué une note pour créer un vibrato.

Chacun des rockers que vous pourrez incarner a droit à sa petite biographie.

Pas facile de devenir une star du rock en restant coincé dans son salon devant sa console de jeu. Heureusement, Activision a eu la bonne idée d'adapter sa licence phare *Guitar Hero* sur notre DS adorée. Dorénavant, que ce soit dans le bus, en pleine rue ou chez votre coiffeur, vous pourrez invoquer les dieux du rock à volonté. Comment ? Grâce à deux accessoires astucieux : le Guitar Grip à brancher sur le port GBA qui permet de jouer les frettes, et un stylet-médiator avec lequel vous gratterez les cordes de votre instrument via l'écran tactile. Après un minuscule temps d'adaptation, la position paraît assez naturelle, et le « grattage » procure d'excellentes sensations, bien qu'il soit conseillé de jouer assis pour garantir une stabilité parfaite de la console. Ce qui ne vous empêchera pas d'enchaîner frénétiquement les morceaux d'une playlist énergique proposant un large éventail d'artistes et de genres. Afin de maîtriser les subtilités du gameplay, un petit tour par le didacticiel s'impose. Vous y découvrirez les fameux hammer-on et pull-off, des techniques imitant le glissement d'un doigt sur une corde, et vous familiarisez avec le Star Power, que l'on déclenche en exécutant parfaitement une série de notes entourées d'une étoile. Une fois ce mode enclenché, vos points seront drastiquement démultipliés. Profitez-en ! En bref, rien de nouveau pour ceux qui ont déjà pratiqué les versions de salon, mais ce petit tour d'horizon deviendra indispensable pour le néophyte. On y découvre également le fonctionnement du mode Choc des guitares, où vous

CONNAÎTRE VOTRE INSTRUMENT

1 C'est là qu'est représenté le manche de la guitare, avec les notes qui défilent. Ne le quittez jamais des yeux !

2 Criez « *N'importe quoiiiiiii !* » pour déclencher le Star Power. Si vous risquez d'effrayer votre mamie, vous pouvez alors souffler sur le micro.

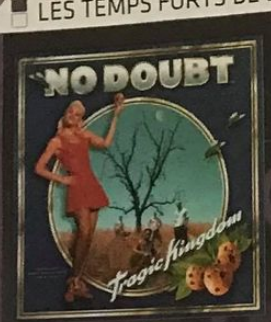
3 Grattez-le avec le médiator comme vous gratteriez les cordes d'une vraie guitare. Cet écran comporte également des infos importantes comme votre score ou la jauge de Star Power.

4 Le Guitar Grip est l'accessoire essentiel du jeu, passez votre main en-dessous et posez vos doigts sur les touches de couleur. Prenez garde au petit doigt (touche bleue), ce sera votre pire ennemi !

5 Le stylet-médiator, un accessoire dont la prise en main est immédiate, et à l'utilisation simple et efficace. À ranger dans le Guitar Grip entre chaque usage.

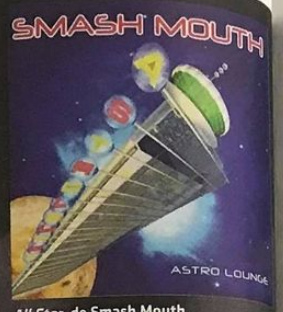
LES TEMPS FORTS DE LA TRACKLIST

Du moderne, du légendaire, du funky, du lourd... Il y a de tout dans cette tracklist, dont certains morceaux figuraient déjà sur les versions de salon.



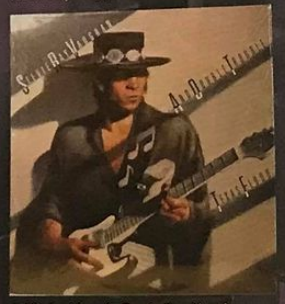
***Spiderwebs*, de No Doubt.**
Album *Tragic Kingdom*, sorti en octobre 1995.

***We're Not Gonna Take It*, de Twisted Sister.**
Album *Stay Hungry*, sorti en mai 1984.



***All Star*, de Smash Mouth.**
Album *Astro Lounge*, sorti en juin 1999.

***Breed*, de Nirvana.**
Album *Nevermind*, sorti en septembre 1991.



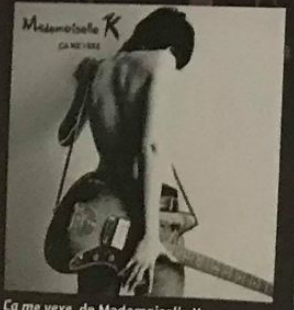
***Pride And Joy*, de Stevie Ray Vaughan.**
Album *Texas Flood*, sorti en juin 1983.

***Helicopter*, de Bloc Party.**
Album *Silent Alarm*, sorti en février 2005.

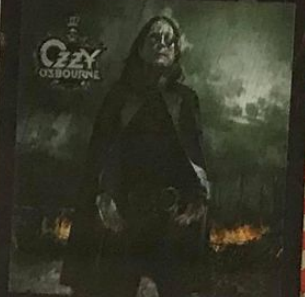
***Rock And Roll All Nite*, de Kiss.**
Album *Dressed To Kill*, sorti en mars 1975.

***Black Magic Woman*, de Santana.**
Album *Abraxas*, sorti en septembre 1970.

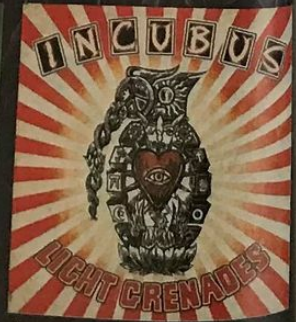
***Knock Me Down*, de Red Hot Chili Peppers.**
Album *Mother's Milk*, sorti en août 1989.



***Ça me vexe*, de Mademoiselle K.**
Album *Ça me vexe*, sorti en août 2006.



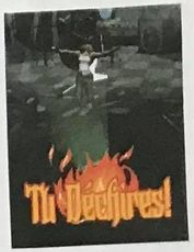
***I Don't Wanna Stop*, de Ozzy Osbourne.**
Album *Black Rain*, sorti en mai 2007.



***Anna Molly*, de Incubus.**
Album *Light Grenades*, sorti en novembre 2006.

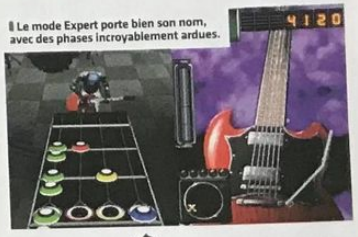
GUITARE VS. GUITARE

Le mode Choc des guitares vous oppose à un autre guitariste. Selon le principe du Star Power, vous gagnez des attaques à envoyer à votre adversaire, qui procède de même : corde coupée (réparez-là avec le stylet), guitare en flammes (soufflez sur le micro pour l'éteindre), écran inversé, notes explosives, surcharge d'ampli... La tendance est au délire, surtout lorsqu'un fan déchaîné vous supplie de lui dédicacer sa... truite ! Un mode amusant mais mineur, puisque l'intérêt du soft reste le jeu musical pur et dur.



Cette « décharge » signifie que vous avez alimenté votre jauge Star Power.

Le mode Répétition permet de s'entrainer sur des passages précis.



Le mode Expert porte bien son nom, avec des phases incroyablement ardues.

affrontez un autre musicien à grands renforts de coups spéciaux (voir encadré ci-dessus).

ATTEINDRE LE SOMMET

Mais le cœur du jeu reste évidemment le mode Carrière. Choisissez votre perso, sa guitare et sa tenue (vous en acheterez d'autres en gagnant de l'argent) et lancez-vous dans la grande aventure du rock'n roll ! Vous commencerez tout en bas de l'échelle en jouant dans une station de métro miteuse, mais vous gravirez progressivement les échelons pour arriver au sommet. Chaque stage propose quatre nouvelles chansons plus un rappel. Classique et efficace, la progression s'effectue sans heurts, surtout qu'à tout moment vous pouvez revenir en arrière pour modifier la difficulté (mais vous recommencerez toutes les chansons du niveau). Et justement, c'est là que se situe réellement le challenge. Si les modes Facile et Moyen s'apparentent à une balade de santé parfaite pour se familiariser avec un morceau, les choses se corsent dès le mode Difficile, qui sans être insurmontable propose quelques passages plutôt balaises. Et encore, ce n'est rien par rapport au mode Expert, qui multiplie les enchaînements ultra-rapides, les contretemps, et les changements de frettes furieux. Sans compter les hammer-on et pull-off. En un mot, du costaud de chez costaud. Heureusement qu'avec le mode Répétition vous décortiquerez les chansons, même s'il est impossible de ralentir le tempo pour mieux décrypter telles ou telles suites de notes... Le challenge, assez élevé, garantit donc une durée de vie conséquente, démultipliée par le multi proposant (seulement en local) un mode Co-op, Duel, ou encore la possibilité de jouer un Choc des guitares contre un ami. Profitant d'une ambiance du tonnerre grâce à ses graphismes et à ses animations soignés, *Guitar Hero : On Tour* passe donc avec éclat son examen de passage sur portable. Votre destin est entre vos mains, maintenant il ne tient plus qu'à vous d'entrer dans la légende du rock !

Deckard

LE CHALLENGE, ASSEZ ÉLEVÉ, GARANTIT UNE DURÉE DE VIE CONSÉQUENTE

Ce n'est pas le moment de s'emmêler les pinceaux. Restez concentré !

Le Star Power est activé, c'est le moment de faire preuve de dextérité !

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Excellents graphismes, animations convaincantes, ambiance de folie... Les développeurs n'ont rien négligé.

JOUABILITÉ
Après un peu de pratique, le tout répond au doigt et à l'œil. Nécessaire quand la difficulté se corse.

SON
Pas mal d'excellentes chansons pour un tracklisting de qualité, énergique et varié. Bon, y'a Tokio Hôtel, certes...

DURÉE DE VIE
Entre les modes de jeu, les niveaux de difficulté et le multi, vous n'êtes pas prêt d'arriver au bout de la bête.

***Guitar Hero : On Tour* réussit le tour de force de retranscrire les sensations de la licence sur une console portable. Un incontournable, un vrai !**

17 / 20

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES : RING OF FATES

LORSQUE SQUARE ENIX DÉCIDE DE RESSUSCITER *CRYSTAL CHRONICLES* ET D'EN CORRIGER LES PRINCIPAUX DÉFAUTS, CELA DONNE *RING OF FATES*, UN ACTION/RPG HAUT DE GAMME.

PLUS
- Les graphismes
- Le scénario
- Le mode multi

MOINS
- Pas de multi online
- Manivelle en solo
- Des ralentissements

Alhanalem peut utiliser sa magie pour faire apparaître certains éléments.

L'histoire de *Ring of Fates* se déroule bien avant celle du premier jeu sorti sur GameCube en 2004. Yuri et Chelinka sont deux jumeaux élevés par leur père, Latov. Ce dernier ne leur a jamais clairement expliqué les circonstances de la disparition de leur mère. La petite famille vit heureuse dans son village jusqu'au jour où un mystérieux et effrayant personnage, Cu Chaspel, tente d'enlever Chelinka… Si les deux premières heures de jeu esquissent un scénario enfantin, *Ring of Fates* se pare rapidement d'un ton grave très appréciable, qui favorise l'attachement du joueur aux personnages. L'univers a beau demeurer enchanteur et coloré, une certaine tristesse émane du récit, et lui confère un charme indéniable.

Les boss sont aussi imposants que beaux. Mais ils sont aussi faciles à battre.

Le système de jeu, lui, reste fidèle à celui du premier volet. On retrouve les quatre classes de personnages (voir encadré), ainsi que les combats en temps réel dans des donjons tarabiscotés. Les aptitudes de chacun seront mises à contribution pour activer divers mécanismes et progresser jusqu'à l'inévitable boss. Le système de magie n'a quasiment pas évolué, il faudra toujours choisir son sort (via l'écran tactile, DS oblige), puis le diriger sur la cible grâce à un cercle sur le sol. Une pression sur le bouton L permet de locker sa position et de le déclencher au moment voulu.

SOLO OU MULTI ?

Le multijoueur était l'intérêt principal du premier opus. Ce nouvel épisode ne pouvait donc faire l'impasse sur cet aspect. Si l'on ne peut s'adonner à l'aventure principale qu'en solitaire, il est possible d'inviter ses amis à participer au mode Quête, qui consiste à parcourir tous les donjons du jeu. Mais tout cela ne s'effectuera qu'en local, avec une cartouche par joueur (le online n'est utilisé que pour échanger votre Mog, que vous personnaliserez à loisir). Ce système de coopération permet d'apprécier les subtilités du gameplay à leur juste valeur et gomme devient catastrophique : quand ils ne tombent pas dans un trou, ils vous regardent vous battre et ne participent que très peu à l'action. De plus, ils restent bloqués devant le moindre obstacle. Heureusement que la touche R permet de les rappeler à vos côtés à n'importe quel moment…

L'UNION FAIT LA FORCE

Vos héros appartiennent tous à une race différente. Yuri est un Clavate (proches des humains), spécialisé dans le combat rapproché. Alhanalem fait partie des Yuke, des êtres doués pour la magie. Meeth est une Lilty, un peuple de petite taille travaillant dans l'alchimie. Elle peut utiliser son chaudron comme arme. Enfin, Gnash est un Selkie, un être à moitié sauvage dont la maîtrise de l'arc et le double saut seront vite indispensables. Chacun possède une attaque spéciale en relation avec ses spécificités, et tous sont complémentaires.

La superbe cinématique d'intro présente tous les personnages, ici Cu Chaspel.

En mode Quête, créez votre propre héros en choisissant sa race et son sexe.

Ouvrez les coffres pour récupérer un maximum de sorts, appelés Magicites.

GRAPHIQUEMENT, CE *FFCC* EST UNE PETITE MERVEILLE, AVEC SA 3D BIEN DÉTAILLÉE

les quelques défauts du mode solo. Par exemple, il vous est possible d'« empiler » les sorts pour les rendre plus puissants. Une opération délicate lorsque vous jouez seul, aisée à plusieurs. De même, l'intelligence artificielle de vos acolytes en mode solo

Graphiquement, le soft est une petite merveille, avec sa 3D joliment détaillée (les vêtements des personnages changent selon leur équipement) et ses couleurs pastel qui rappellent le *Final Fantasy III* de la DS. Vous regretterez l'impossibilité de changer l'angle de vue et des ralentissements lors des combats les plus acharnés. Rien de catastrophique toutefois, et vous prenez un réel plaisir à évoluer dans des niveaux très bien pensés, à changer de personnage pour trouver la meilleure façon d'exécuter telle ou telle action, et à découvrir tous les détails d'une histoire classique mais diablement attachante. Ce dernier point en particulier vient combler la plus grosse lacune du premier *FFCC*. En choisissant d'offrir une expérience solo plus riche tout en conservant un mode multi particulièrement amusant, Square Enix a donc fait le bon choix, et gratifie la DS d'un jeu de rôle d'action de tout premier ordre.

Deckard

Ces cristaux permettent de sauvegarder et de soigner votre équipe. Classique.

Yuri s'apprête à lancer le sort Foudre en utilisant la cible au sol.

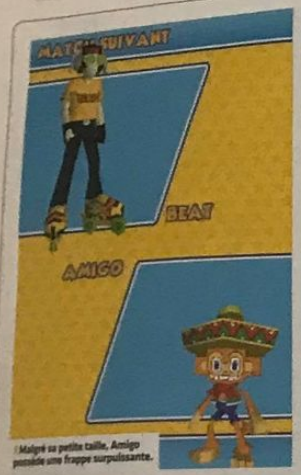
NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
En dépit de quelques ralentissements, le moteur 3D est une réussite, avec ses graphismes fins, léchés et détaillés.	Agréable en solo malgré quelques manipulations délicates à effectuer, elle prend toute sa dimension en multi.
SON	**DURÉE DE VIE**
Les voix digitalisées sont de qualité, et les musiques, sans atteindre des sommets, sont agréables à l'oreille.	Une dizaine d'heures pour le mode solo (avec des niveaux de difficulté débloquables), bien plus en multi !

Malgré quelques défauts, *Ring of Fates* propose une aventure riche et un gameplay plus subtil qu'il n'y paraît. Il serait dommage de passer à côté.

15/20

GENRE SPORT NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR SUMO DIGITAL ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €



Malgré sa petite taille, Amigo possède une frappe surpuissante.

Débloquez de nouveaux persos (comme Shadow) lors des tournois.

Ulala dans sa superforme arbore une magnifique tenue blanche.

Utilisez l'attaque spéciale en dernier recours pour arracher un jeu.

Le mode Mission rend un bel hommage aux anciens hits de Sega.

Les joueurs se livrent à un double endiablé sur la plage d'*Out Run*.

SEGA SUPERSTARS TENNIS

PLUS PALPITANT QU'UN WIMBLEDON OU UN OPEN DE BERCY, LE TOURNOI DE TENNIS DES *SEGA SUPERSTARS* NE VOUS LAISSERA PAS DE MARBRE.

PLUS
- La réalisation
- Les mini-jeux
- Son fun

MOINS
- La caméra qui zoome
- Injouable au stylet
- Pas de mode Carrière

Loin de proposer des matchs de tennis conventionnels dignes d'un Roland Garros, Sonic et les quinze autres stars des jeux Sega nous proposent des rencontres complètement délirantes et surtout pêchues. Oubliés les Kafelnikov, Williams et autre Pioline d'un *Virtua Tennis*. Exhibant des têtes d'affiches nettement plus prestigieuses, ce sont ainsi Nights, Ulala, Shadow et Amigo qui déchaînent leur fureur sur le court, par une succession de volées, smashs et services... totalement imparables ! Action, vitesse, et puissance à l'état pur dans les courts. En bref, nous sommes en présence d'un tennis très fun, mais qui n'oublie pas pour autant de respecter scrupuleusement les règles officielles de ce sport. Réalisme tennistique oblige...

TENNIS ACE

Graphiquement au top, chaque terrain est issu de l'univers d'un des joueurs. Parfaitement reconstitués et ambiancés par les thèmes musicaux d'origine, on reconnaît bien la Green Hill Zone de Sonic ou la banlieue nippone de Beat (*Jet Set Radio*). Modélisés et animés à la perfection, les protagonistes se contrôlent très aisément. Si le stylet vous freine en frappant la balle pour vous, c'est à la croix directionnelle que ce titre très arcade prend son ampleur. La maniabilité intuitive calquée sur un *Virtua Tennis* permet de réaliser des coups spéciaux déments. À utiliser lors des jeux décisifs pour prendre l'avantage sur une I.A. combative. Proposant une tonne de mini-jeux, on regrette l'absence d'un mode Carrière qui aurait prolongé la durée de vie du soft en solo. Enfin, le mode multi vous offrira d'excellents moments en simple ou en double !

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Un graphisme splendide, avec des animations fabuleuses.
JOUABILITÉ	Injouable au stylet, croix directionnelle de rigueur.
SON	Les thèmes originaux des hits de Sega ! Le panard !
DURÉE DE VIE	Des mini-jeux en pagaille, un fun inépuisable en multi.

Un Sega Superstars Tennis déjanté qui ravira les fans des jeux Sega. **16**/20

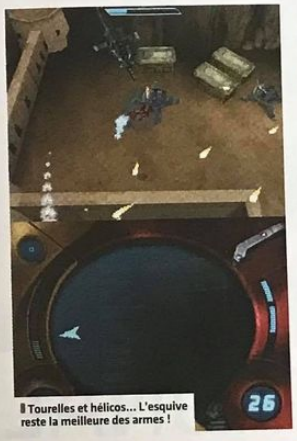
GENRE ACTION/SHOOT NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR A2M ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

IRON MAN

IMPOSSIBLE DE LE NIER, IRON MAN NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE ! AFFRONTER DES COHORTES D'ENNEMIS EST DEVENU POUR LUI UNE HABITUDE, AUTANT DIRE UN SIMPLE PASSE-TEMPS...

PLUS
- Simple et efficace
- Bonne prise en main
- Bourrin et défoulant

MOINS
- Assez répétitif
- Réalisation moyenne
- Difficulté élevée


Tourelles et hélicos... L'esquive reste la meilleure des armes !

Sous ses airs de shoot-them-up, *Iron Man* peut se révéler très divertissant si on affectionne l'action bourrine. Avec une 3D correcte en vue du dessus, on affronte des nuées d'hélicoptères et des rangées de chars d'assaut depuis les airs dans notre armure volante rouge et or. Les objectifs, bien que peu variés, vont de la destruction d'un bâtiment à l'extermination pure et simple d'unités adverses. Quelques missions se déroulent à pied mais elles restent assez anecdotiques. Si on contrôle le personnage au pad, on utilise le stylet pour viser, tirer et sélectionner les armes. On apprécie beaucoup cette maniabilité très facile à maîtriser d'autant plus que la difficulté devient rapidement corsée. Heureusement, il est possible d'améliorer son armure entre les missions, que ce soit la puissance de feu ou les boucliers, en passant par tous les gadgets qui font le charme de notre homme boîte de conserve. Un bon petit jeu d'action efficace mais plutôt répétitif, qui saura distraire si on lui pardonne ses petits défauts...

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un shoot amusant et accessible pour se défouler sans compter. **14**/20

GENRE COURSE NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR FARMIND ÉDITEUR EIDOS DATE DE SORTIE 27 JUIN PRIX 30 €

LES FOUS DU VOLANTS : BATTLE PARTY

PILOTES EN HERBE, PRÉPAREZ-VOUS ! TOUTE LA FOLLE ÉQUIPE DES *FOUS DU VOLANT* DÉBARQUE ENFIN SUR DS, DANS UN JEU DE COURSE FRAPPADINGUE ET TERRIBLEMENT RÉJOUISSANT.

PLUS
- Un jeu fun
- Visuellement réussi
- Courses commentées

MOINS
- Difficile
- Pas de courses multi
- La caméra

Carburant sur les routes de l'Amérique profonde, les *Fous du Volant* s'affrontent dans des rallyes où tous les coups sont permis. Fidèle à la série animée, on retrouve tous les pilotes et leurs fameux bolides au design improbable. Pêle-mêle, vous pouvez prendre les commandes de l'impressionnante Turbo Terrific ou même du sympathique Tacot Tout-Terrain. En bref, ce ne sont pas moins de dix monstres puissants que vous domptez à la pointe de votre stylet. Bien que la maniabilité soit intuitive, gare à ne pas envoyer votre véhicule contre un arbre ou dans le lit d'une rivière bordant la piste. Recelant de nombreux pièges naturels, les courses sont également ponctuées par l'apparition de Satanas et Diabolo. Tendant des traquenards aux pilotes, il faut les déjouer via des mini-jeux simples et plutôt fun. Techniquement très réussi, le jeu offre une 3D très cartoon et des commentaires dignes de la série. Dénué de tout mode de course en multi (seuls les mini-jeux sont jouables à quatre), l'intérêt de cette cartouche s'en retrouve réduit.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un très bon jeu de course pénalisé par l'absence de compètes en multi. **13**/20

La caméra change sans cesse de perspective tout au long de la course.

NEW INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

CHAUFFEZ-VOUS LES DOIGTS, ET RESPIREZ UN BON COUP : LE JEU LE PLUS ÉPROUVANT DE L'HISTOIRE DÉBARQUE SUR NOTRE DS. IL VA FALLOIR TOUT DONNER POUR SE QUALIFIER !

Pour chaque personnage, sept tenues délirantes sont à débloquer.

Les épreuves de course sont particulièrement éprouvantes pour les doigts !

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore la saga mythique de Konami, *Track and Field* vous propose des épreuves et championnats basés sur les disciplines olympiques. Natation, course, lancer du poids, du javelot, cheval d'arçon, saut en longueur, en hauteur… La liste s'allonge incroyablement. Le titre affiche une 3D simple, nette et colorée : l'action n'est jamais confuse. Les petits personnages en SD (Super Déformé : petit corps, grosse tête) sont très attachants et donnent bien le ton arcade qui régit le gameplay. Les huit athlètes de départ ont tous leur petite particularité et s'adaptent mieux à certaines épreuves qu'à d'autres. Kang le puissant Slovaque sera par exemple très performant au lancer et autres disciplines nécessitant de la force, alors que la petite Française Kiko excellera plutôt dans les courses et autres plongeons. Pour chacun, un petit descriptif hilarant est intégré, où l'on peut apprendre notamment que Kang, encore lui, adore lancer des chèvres, ce qui en dit long sur l'individu…

COMME DES BOURRINS !

Vous l'aurez sans doute compris, point de réalisme ici hormis dans les règles des épreuves. Avant chaque mini-jeu, on vous explique très clairement ce que l'on attend de vous et la plupart du temps vous devrez avoir les doigts très rapides ! Deux façons de jouer sont possibles, au stylet ou aux touches. Si vous optez pour le stylet, sachez que vous prenez le gros risque d'abîmer votre écran tactile. En effet, suivant les épreuves, on vous demandera d'accomplir très rapidement des va-et-vient sur une même zone, ce qui à la longue peut provoquer d'irréparables rayures… Si vous tenez vraiment à choisir ce gameplay, nous ne pouvons que chaudement vous conseiller de protéger votre console à l'aide de films plastiques adaptés. Les baroudeurs, eux, opteront pour les touches, et retrouveront ainsi leurs marques sans souci. Dans presque toutes les disciplines, il vous sera demandé d'appuyer alternativement et le plus vite possible sur les touches A et B, par exemple pour prendre de l'élan avant un saut, ou pour « charger un lancer de poids. À cela s'ajoutent la précision et le bon timing, car il est interdit de commettre des fautes. Un faux départ, ou un pas de trop avant un saut et c'est le drame ! Au bout de trois erreurs sur une même épreuve, vous êtes en effet disqualifié et retiré du championnat…

SIMPLE ET CONVIVIAL

Que ce soit en solo ou en multi, *Track and Field* est LE jeu convivial et accessible par excellence. Vous en comprenez très vite les règles, le reste ne repose que sur la rapidité et le timing. Il propose un bon contenu en solo, avec sa longue série de championnats de plus en plus ardus, ses 10 personnages à débloquer via le mode Défis. Vous aurez aussi la possibilité de vous entraîner à toutes les disciplines séparément dans le mode Épreuves. Ajoutez à cela les moult tenues à collectionner pour chacun de vos persos, vous comprendrez aisément qu'il y a matière à y passer des heures… En multi, vous y jouerez à quatre simultanément, soit avec une seule cartouche ou chacun la vôtre. Il vous sera même possible de vous frotter aux plus grands athlètes du monde entier grâce au Wi-fi, que du bonheur ! En résumé, un titre incontournable même si, malgré tout, son gameplay particulier peut rebuter certains joueurs, pour qui martyriser la console ne représentera pas grand intérêt. Prêts ? Partez !

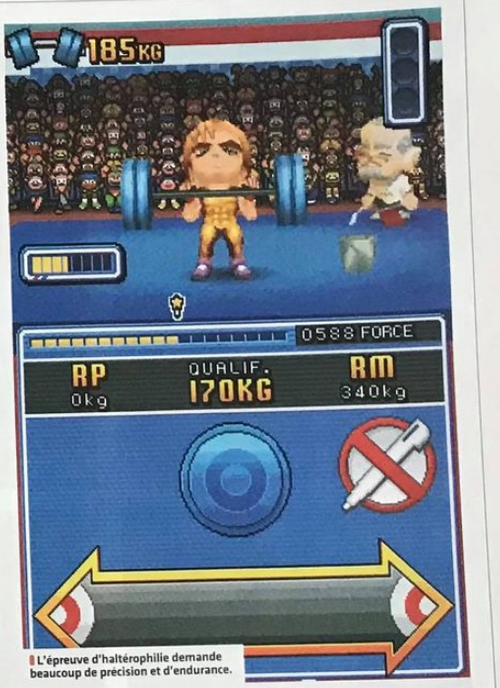
Mica

DES INVITÉS DE MARQUE

Pour notre plus grand plaisir, Konami nous offre des personnages de ses jeux mythiques, à débloquer au fil des épreuves par des petits défis originaux. Par exemple, nous aurons l'immense honneur de pouvoir jouer Pyramid Head, issu de la série des *Silent Hill*, ou encore l'inénarrable Solid Snake sorti tout droit des *Metal Gear*. D'autres figures emblématiques s'ajoutent à la liste, comme Simon Belmont de *Castlevania*, mais aussi d'autres plus anciens, comme le pingouin Pentarou, venu de *Parodius*, si certains s'en souviennent encore.

Avec son bonnet de natation jaune pissenlit Ashley est vraiment ridicule…

L'important pour la brasse c'est de bien penser à respirer, sinon c'est la tasse !



L'épreuve d'haltérophilie demande beaucoup de précision et d'endurance.

ON PEUT APPRENDRE QUE KANG AIME LANCER DES CHÈVRES, CE QUI EN DIT LONG SUR LUI

Vos adversaires sont souvent tenaces et la première place n'est jamais gratuite !

Kang ne fait pas dans la dentelle, adepte de la force brute et du lancer de chèvre…

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Les graphismes simples servent bien l'action. Les persos en SD sont attachants, et les animations correctes.

JOUABILITÉ
Prise en main immédiate. Certaines épreuves demeurent tout de même un peu floues au niveau du gameplay.

SON
Sans doute l'aspect le moins réussi du jeu. Les jingles à répétition deviennent rapidement agaçants.

DURÉE DE VIE
Long contenu solo, et quasiment infini si vous y jouez à plusieurs. Un jeu sur lequel on revient sans cesse.

Un jeu incontournable, à plus forte raison si on a des amis ! Assez singulier dans son concept, *Track and Field* laissera de marbre certains, la plupart adoreront !

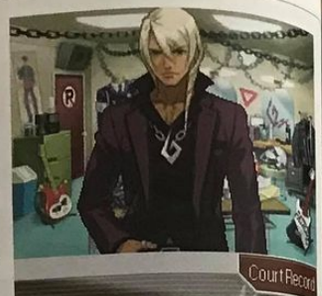
17 / 20

GENRE MINI-JEUX NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR SUMO DIGITAL ÉDITEUR KONAMI DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

GENRE AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR CAPCOM ÉDITEUR CAPCOM DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

La galerie des personnages se montre toujours aussi fantasque.

Examinez l'arme du crime sous toutes ses coutures.



Choisissez le thème que vous souhaitez aborder dans la discussion.

Ambiance Al Capone pour la première affaire d'Apollo.

L'accusé a comme un petit air de vieille connaissance.

Contrairement à Apollo, le procureur est très charismatique.

APOLLO JUSTICE : ACE ATTORNEY

AVEC *APOLLO JUSTICE*, LA SÉRIE DES *ACE ATTORNEY* S'OFFRE UN RAVALEMENT DE FAÇADE PARTICULIÈREMENT BIENVENU EN OPTIMISANT LES FONCTIONNALITÉS DE LA CONSOLE.

PLUS
- Objets en 3D
- Les cinématiques
- Les personnages

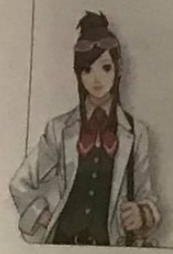
MOINS
- Pas révolutionnaire
- Seulement 4 cas
- Héros un peu fade

Après trois épisodes, dont un n'étant jamais sorti chez nous, la série *Ace Attorney* revient sur DS avec un nouveau personnage principal : Apollo Justice. Comme Phoenix Wright en son temps, Apollo est un jeune loup du barreau qui n'a aucune expérience de la plaidoirie. Pourtant, il va devoir plonger dans le grand bain en étant confronté à une sombre histoire de meurtre, d'une saveur particulière pour tout fan de la série.

360°

Pour l'occasion, la saga de Capcom tente de tirer parti de la console au maximum de son potentiel. Ainsi, le titre affiche une réalisation légèrement supérieure aux précédents volets ; notamment au niveau des animations et des cinématiques d'introduction. L'écran tactile est également mis à l'épreuve avec toutes sortes de nouvelles fonctionnalités, comme la récolte d'empreintes digitales ou la possibilité de faire pivoter les pièces à conviction sur 360 degrés pour y déceler de nouveaux indices. Ponctuellement, les plaidoiries éprouveront elles aussi l'écran tactile, notamment lors des reconstitutions en 3D. Tout cela apporte un peu de fraîcheur à une série qui commençait à s'embourber. Malheureusement, cela ne suffit pas pour la hisser à nouveau au top. La faute sans doute à des fondamentaux qui ne changent pas d'un pouce, ou encore à un *Apollo Justice* dont le charisme n'atteint jamais celui de son illustre prédécesseur. Ceci étant, il faut reconnaître que pour son baptême du feu, il n'a pas été servi par des cas très passionnants, comme avaient pu l'être ceux de *Phoenix*. Au final, on en sort donc un poil déçu, même si malgré tout la recette fonctionne une nouvelle fois.

Fylodindon



NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Une réalisation nettement supérieure aux précédentes
JOUABILITÉ	Pas de grands changements mais un stylet mieux géré
SON	Des bruitages sommaires et d'excellentes musiques
DURÉE DE VIE	Seulement quatre affaires, ça fait juste un peu court

Pari réussi pour *Apollo*, même s'il peine à faire oublier *Phoenix*.

15/20

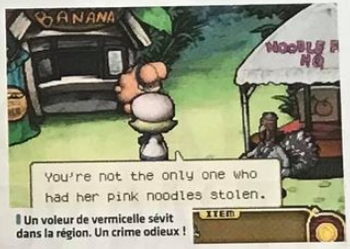
GENRE AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR BEEWORKS ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

On peut lire ce que pense notre héroïne lors des dialogues.

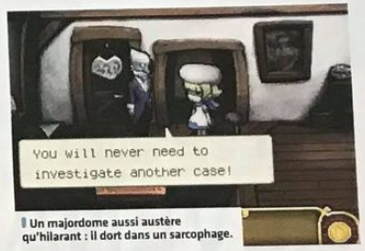
Une simple peau de banane peut aussi avoir son importance...

Interroger témoins et suspects constituent les bases d'une enquête !

Un homme requin... Rien de surprenant dans cet univers de barges...



Un voleur de vermicelle sévit dans la région. Un crime odieux !



Un majordome aussi austère qu'hilarant : il dort dans un sarcophage.

TOUCH DETECTIVE 2

DANS UNE VILLE OÙ D'ÉTRANGES CRIMES SONT COMMIS, SEULE LA PETITE DÉTECTIVE MACKENZIE SERA EN MESURE DE DÉMASQUER LES ODIEUX COUPABLES !

PLUS
- L'humour décalé
- Les personnages
- Version française

MOINS
- Encore un peu court
- Parfois trop facile
- Pas assez d'objets

Absurde et décalé, l'univers de ce point & clic peut surprendre par son originalité et son coté très nippon. Personnages mangas, décors étranges et dialogues délirants, tout est là pour dépayser le joueur. Bien entendu, les habitués du premier épisode retrouveront très vite leurs marques. On évolue dans une 2D nette et détaillée, pleine de petits détails qui émerveillent l'œil. Avec sa jouabilité toute tactile, on récolte les objets et indices pour avancer dans les enquêtes farfelues qui nous sont proposées. Comme dans tout jeu du genre, les conversations avec les divers habitants des lieux sont capitales. Ce qui les rend encore plus amusantes, c'est que l'on peut lire ce que notre héroïne pense sur l'écran supérieur de la console, bien souvent très différent de ce qu'elle laisse paraître… On ne pourra pas reprocher à notre petite détective d'avoir du caractère, surtout lorsque sa grande rivale est de la partie !

SUR LA BONNE VOIE

Même s'il est un peu plus riche que le premier épisode, *Touch Detective 2* souffre encore de quelques petits défauts. Il se finit assez facilement, alors avoir plus d'enquêtes à disposition n'aurait pas été un luxe. Les énigmes sont de surcroît assez simplistes, idéal pour un joueur débutant mais sans doute un peu trop désuet pour un chevronné du genre. Pourtant, ces quelques faiblesses seront vite pardonnées si on accroche aux histoires et aux personnages. L'humour omniprésent vaut à lui seul son pesant d'or, si tant est qu'on apprécie le ton loufoque qui jalonne toutes les investigations. L'important est surtout de constater que la série s'améliore, et on ne peut que souhaiter que cela continue dans un hypothétique troisième opus…

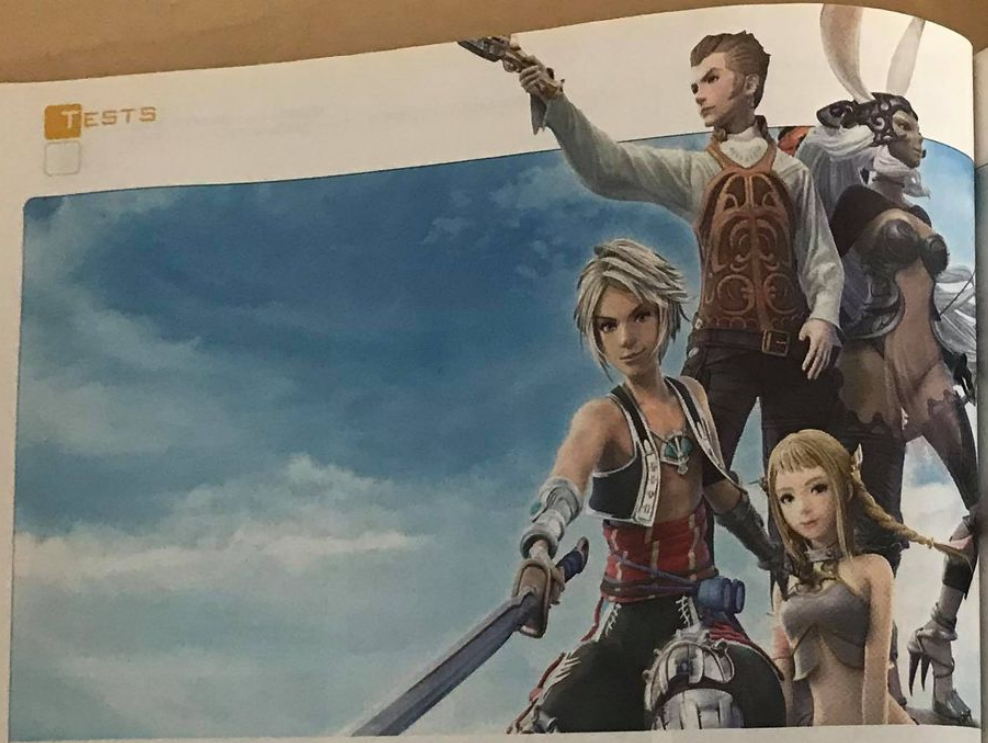
Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Brillante, originale et très détaillée. Une magnifique 2D.
JOUABILITÉ	Jeu au stylet précis, maniable. Strictement rien à redire.
SON	Une ambiance sonore de qualité quoique épurée.
DURÉE DE VIE	Un peu court mais plus d'enquêtes et d'annexes.

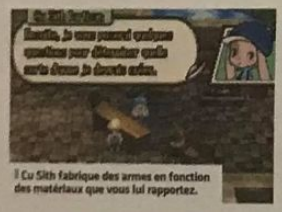
Dans un univers loufoque, on se laisse emporter dans cette aventure effrénée !

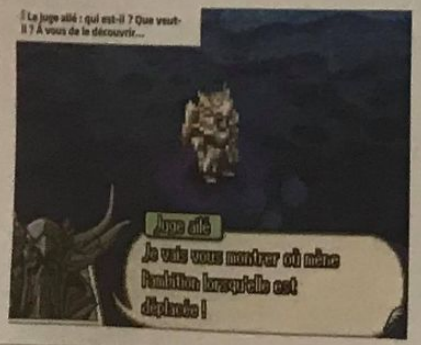
14/20



FINAL FANTASY XII : REVENANT WINGS

HEUREUSE NOUVELLE : L'AVENTURE *FINAL FANTASY XII* SE POURSUIT SUR NINTENDO DS, ET SE TEINTE POUR L'OCCASION DE STRATÉGIE. POUR LE MEILLEUR ?


Cu Sith fabrique des armes en fonction des matériaux que vous lui rapportez.



Finis les complots politiques et autres histoires tortueuses : *Revenant Wings* s'adresse à un public plus vaste que son aîné, et s'adapte donc avec une histoire plus classique. Un an après les événements de *Final Fantasy XII*, Vaan et Penelo, accompagnés de leurs amis Kytes et Filo, découvrent un étrange vaisseau. L'engin les emmène sur le légendaire continent volant de Lemurès où ils rencontrent les Aegyls, des hommes pourvus d'ailes qui se battent contre le mystérieux Juge ailé…
Graphiquement, le soft a bénéficié du travail du character design de *Final Fantasy Tactics Advance* et ça se voit. *Revenant Wings* se situant comme ce dernier dans le monde d'Ivalice, on retrouve *un bestiaire* quasiment identique. Le rendu final est bien plus « mignon » que celui du premier volet, et l'atmosphère générale se veut plus détendue.

Mais la grande nouveauté se situe au niveau des combats, mélangeant le système initié sur le premier *FFXII* (avec notamment les « gambits », qui déclenchent automatiquement une technique) et le gameplay d'un jeu de stratégie en temps réel.

APPRENTI STRATÈGE

L'équipe des héros est composée de leaders qui invoquent des éons, des entités divines. Ces éons sont « renouvelables » à volonté grâce

C'est surtout en volant que vous parcourrez la carte du monde.

AVANT LA BATAILLE

La préparation des combats est capitale pour espérer l'emporter sans aucun problème. Il faudra donc sélectionner ses éons avec discernement, en fonction de ceux de vos adversaires. Il vous sera possible d'en « recruter » de nouveaux en concluant des pactes. Par ailleurs, il existe plusieurs sortes d'éons, classés par éléments (eau, terre, feu…), par niveaux (1 à 3), et par genres (fantassin, unité volante, unité guérisseuse, etc.). Par conséquent, soyez particulièrement judicieux, la victoire en dépend !

L'un des fameux portails d'invocation. Il faudra les défendre !

Vous croiserez des personnages issus du *FFXII* original.

aux portails d'invocation disséminés dans chaque niveau, portails qu'il faudra conquérir. Une logique de jeu proche d'un *Age of Empires* ou d'un *Warcraft*, puisqu'il s'agira de produire des unités suffisamment puissantes pour vous permettre de remporter la bataille. Évidemment, le choix de ces unités est primordial (voir encadré). C'est là que se situe le côté stratégique du jeu, et de la lancer à l'assaut des ennemis pour triompher. Quelques niveaux demandent un peu plus de subtilité, mais le principe reste tout de même répétitif, surtout que la maniabilité au stylet ne rend pas forcément possible une sélection aisée en plein cœur des affrontements, lorsque la rapidité d'exécution devient indispensable. Le gros défaut de *Revenant Wings* se situe donc

REVENANT WINGS S'ADRESSE À UN PUBLIC PLUS VASTE QUE SON AÎNÉ

seulement là, serait-on malheureusement tenté de dire. Car une fois la bataille engagée, il suffit souvent de choisir toute la troupe et là : son gameplay parfois lassant n'est pas toujours à la hauteur d'un univers enchanteur et d'une histoire parfaitement menée. Toutefois,

Quand les combattants abondent, difficile parfois d'y voir clair…

Lors des batailles, vous pouvez collecter des fruits et des matériaux.

Traversez le niveau en courant et en évitant les ennemis !

la difficulté, somme toute légère, permet de ne jamais rester bloqué bien longtemps sur une bataille et des missions annexes, ainsi que la possibilité de récupérer des matériaux pour fabriquer des objets, apportent un peu de variété au déroulement du jeu. Le voyage devrait donc s'effectuer sans encombre, mais on aurait aimé un peu plus de subtilité pour savourer pleinement les délices d'Ivalice…

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Les décors en 3D sont superbes, les sprites 2D un peu moins. Le tout reste de haute volée.

JOUABILITÉ
Pas facile de sélectionner ses unités à l'écran, surtout lorsque les belligérants sont nombreux…

SON
Les musiques sont issues du premier *FFXII*, avec ce que cela suppose de mélodies envoûtantes.

DURÉE DE VIE
Honnête si vous décidez de le faire à 100 %, un peu moins dans le cas contraire.

Un scénario passionnant et un univers toujours aussi magique, mais le côté stratégique un peu raté gâche légèrement l'aventure…

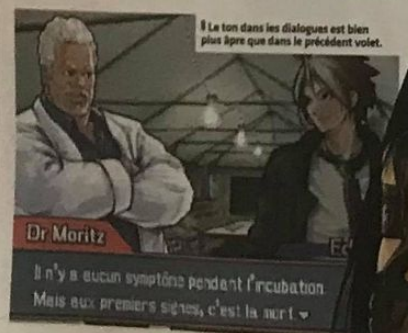
16 / 20

ADVANCE WARS : DARK CONFLICT

SANS DOUTE LE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE DE LA DS, *ADVANCE WARS* REVIENT DANS UNE AMBIANCE PLUS NOIRE QUE PAR LE PASSÉ AVEC EN PRIME DES FONCTIONNALITÉS ONLINE.

Des missions annexes viennent s'ajouter à celles du scénario principal.

L'humanité vit les heures les plus noires de son existence : des aérolithes ont percuté notre planète, entraînant des catastrophes sans précédent. Un épais nuage de cendres a plongé le monde dans un brouillard permanent, le privant du moindre rayon de soleil. Près de 90 % de la population mondiale a été décimée et c'est dans un décor apocalyptique que les survivants s'éveillent. Face à la faim, la maladie et les hordes de pillards que ce nouveau monde a engendré, il n'y a plus guère de place à l'espoir. Pourtant, à la tête de la nouvelle armée indépendante, le lieutenant O'Brian refuse d'abdiquer.



Le ton dans les dialogues est bien plus âpre que dans le précédent volet.

Avec l'aide d'Ed, un jeune rescapé fraîchement sorti de l'académie militaire, et de Catleïa, une jeune fille amnésique et mystérieuse, O'Brian et ses hommes vont s'atteler à repousser les pillards pour assurer la sécurité des réfugiés. Mais très vite, ils vont s'apercevoir qu'un danger bien plus grand pèse sur le monde.

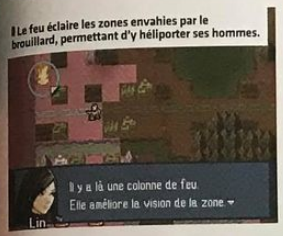
LA MATURITÉ

Dès les premières minutes, on sent qu'un changement s'est opéré dans la série *Advance Wars* et que la noirceur succède à la légèreté des précédents volets. Ce sentiment, insufflé par le scénario pessimiste, est d'autant plus accentué par les choix esthétiques. Fini les héros qui semblaient sortis tout droit d'un manga, ici les protagonistes bénéficient d'un design beaucoup plus occidental. Et même si les dialogues sombrent parfois dans la niaiserie, l'idée générale qu'ils véhiculent et les thèmes qui y sont abordés sont plus violents que ce que nous avions l'habitude de voir. C'est le principal changement que *Dark Conflict* propose, car pour le reste on se trouve en terrain conquis. Pas de grands bouleversements dans les fonctionnements du jeu qui propose toujours de la stratégie au tour par tour où le joueur va devoir lever des fonds nécessaires à la production de son armée, en occupant les villes. Cette armée va, petit à petit, se constituer d'unités au sol (d'infanterie ou motorisées), d'unités aériennes ou encore navales et même sous-marines. Certaines sont bien connues des amateurs de la série, d'autres comme le porte-avion ou les motos font ici leur première apparition. Mais si des véhicules ont été ajoutés, d'autres comme l'avion furtif ont été supprimés. Autre changement notable : les coups spéciaux des généraux sont moins radicaux que par le passé. Car s'ils permettent toujours d'obtenir un avantage certain, celui-ci est bien moindre et il ne faudra pas reposer sa stratégie uniquement sur ce seul soutien. Ces modifications faites ça et là apportent de réelles améliorations à une série qui flirtait déjà avec l'excellence. Elles placent alors *Dark Conflict* sur une voie royale dont le seul bémol est la disparition du gamesharing, nous obligeant ainsi à jouer jusqu'à quatre sur une console. En revanche, on gagne des batailles à deux en ligne.

Fylodindon

MAÎTRE DE JEU

A l'instar d'*Advance Wars : Dual Strike*, *Dark Conflict* propose un éditeur de niveaux complet qui permettra à tous joueurs d'entrer dans la peau d'un maître du jeu. Façonnez le terrain selon vos envies, placez-y bâtiments et unités et paramétrez la partie (météo, brouillard de guerre, nombre de tours), avant de la proposer à la communauté de joueur, via votre connexion Wi-Fi. En effet, l'échange avec Internet comme la possibilité de stocker jusqu'à 50 cartes custom, contre 3 auparavant, sont les nouveautés de cet opus.

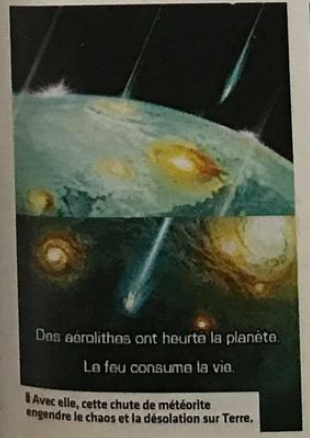


Le feu éclaire les zones envahies par le brouillard, permettant d'y héliporter ses hommes.

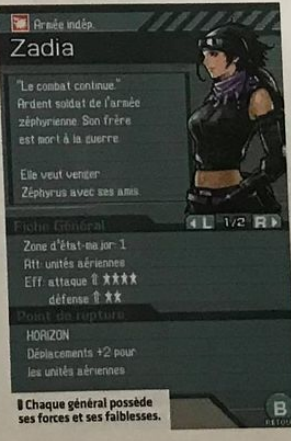
Le porte-avion est l'une des nouvelles unités et il est d'une efficacité redoutable.

Les généraux peuvent prendre place dans les véhicules sur la carte stratégique.

SI DES VÉHICULES ONT ÉTÉ AJOUTÉS, D'AUTRES COMME L'AVION FURTIF ONT ÉTÉ SUPPRIMÉS



Avec elle, cette chute de météorite engendre le chaos et la désolation sur Terre.



Chaque général possède ses forces et ses faiblesses.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Design plus mature. Cependant, la représentation tactique reste identique au premier.

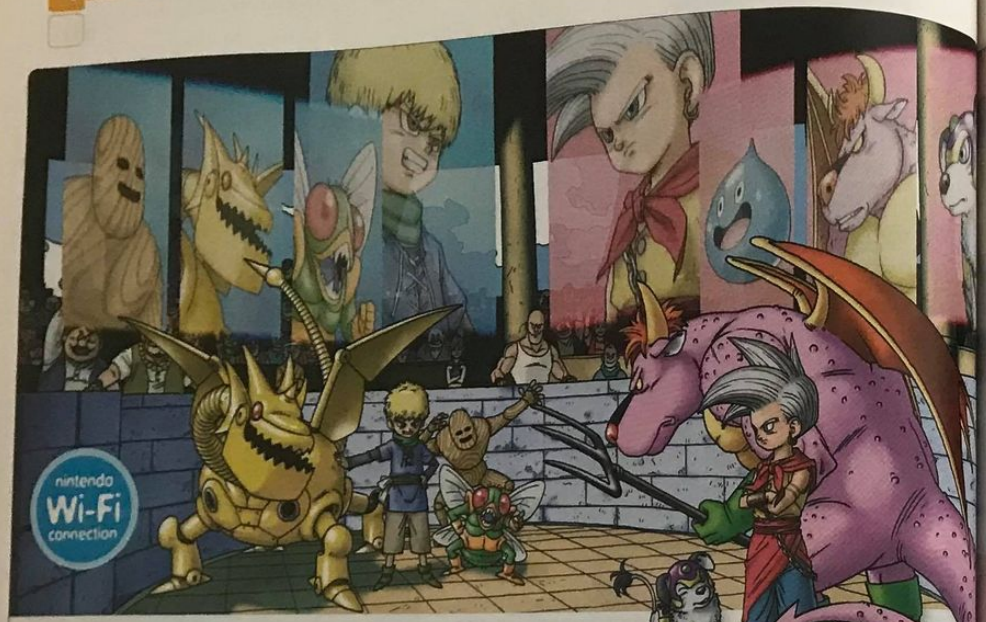
JOUABILITÉ
Certes, les différences ne sont pas légion, mais suffisantes pour renouveler l'expérience.

SON
Rien d'inoubliable mais malgré tout, les musiques et bruitages sont tout à fait honnêtes pour le genre.

DURÉE DE VIE
Entre le mode Campagne, l'éditeur ainsi que les parties Wi-Fi, la durée de vie excelle.

Inutile de tourner autour du pot, *Advance Wars : Dark Conflict* est ce qui se fait de mieux en matière de stratégie sur DS.

18/20



DRAGON QUEST MONSTERS : JOKER

PAS FACILE DE VENIR CHASSER SUR LES TERRES DES POKÉMON. MAIS S'IL NE MET PAS PIKACHU ET SA CLIQUE EN VOIE D'EXTINCTION, CE CHALLENGER OFFRE UN SACRÉ SAFARI.

PLUS
- Superbe 3D
- Plus de 200 monstres
- Customisation poussée

MOINS
- Leveling omniprésent
- Pas de duels online
- Histoire peu exaltante

Joker reprend tout le bestiaire de la série *Dragon Quest* comme le Slime bleu, mascotte de la saga.

Les décors peuvent paraître parfois un peu vides mais bénéficient d'une superbe 3D au style très dessin animé.

Comme la série des *Dragon Quest*, vieille de vingt ans mais arrivée pour la première en France en 2006 avec *DQVIII : L'Odyssée du Roi Maudit*, son spin-off dédié à la chasse aux monstres aura mis près d'une dizaine d'années pour nous parvenir avec cet épisode *Joker*. Comme dans *Pokémon*, vous y incarnez un dresseur en quête du titre de champion, sur fond cette fois de mystérieuse organisation, de course aux cristaux, de créature mystique et de catastrophe imminente. Prometteur lors de vos premiers pas, ce scénario s'éclipse malheureusement très vite au profit de l'exploration et la traque proprement dites. L'essentiel de l'aventure consiste donc à passer les îles de l'archipel au peigne fin, chaque zone abritant des créatures spécifiques et différentes en fonction du cycle jour/nuit. Pas bien étendus, ces terrains de chasse révèlent néanmoins de nouveaux passages tout au long de l'aventure et profitent surtout d'une superbe 3D cel-shadée, héritée de *DQVIII*. Bien qu'un poil pixélisés, les graphismes s'exhibent avec une distance d'affichage impressionnante, dont on profite pleinement grâce à la caméra orientable à 360°. Quant aux quelques deux cents monstres visibles sur le terrain, leur niveau de détail fait honneur au coup de crayon d'Akira Toriyama, auteur de *Dragon Ball* et character designer attitré de la saga. Une fois un combat au tour par tour enclenché, on retrouve d'ailleurs tous les éléments clé de la série, qu'il s'agisse des ordres Attaque, Défense et Objets, ou bien des techniques phares des diverses créatures. Au fil des batailles, votre équipe gagne en expérience et en force, chaque monstre développant de nouvelles magies et aptitudes au gré des points de compétence à distribuer. Pourtant, *Joker* ne constitue pas qu'une simple copie de *Pokémon* et se démarque au-delà de son bestiaire.

FORCE DE PERSUASION

À commencer par l'art de capturer les monstres basé ici sur un pourcentage d'intimidation. En gros, plus votre équipe est importante et plus sa démonstration de force a des chances d'impressionner la cible. Ainsi, même une créature puissante convaincue à seulement 5 % offre une probabilité de se laisser entraîner. Un système bien vu qui incite à prendre des risques mais aussi à renforcer ses monstres en les équipant par exemple d'armes ou d'objets, à la manière d'un héros de RPG. Sans oublier la possibilité de fusionner deux de vos créatures pour obtenir un nouveau monstre qui héritera d'une partie des compétences de ses parents. Autant dire que les possibilités offertes sont tout bonnement gigantesques. Le revers de la médaille passe cependant par une nécessité impérieuse de courir après les points d'expériences, que ce soit pour espérer vaincre un boss ou développer un monstre revenu au niveau 1 après une fusion. Couplé à une navigation dans les menus peu pratiques et à l'histoire très discrète, ce trait de caractère rend l'aventure assez éreintante et réservée aux éleveurs acharnés, prêts à enchaîner les combats pour développer l'équipe ultime. Une quête de puissance toute personnelle d'ailleurs, puisque les duels en ligne ne consistent qu'à transférer les données d'une équipe dont l'I.A. prend le contrôle. Mais entre sa réalisation et la richesse offerte par l'entraînement de ses monstres, *DQMJ* a de quoi convaincre les dresseurs passionnés et avertis.

Jumesy

L'ÉVOLUTION SELON SQUARE ENIX

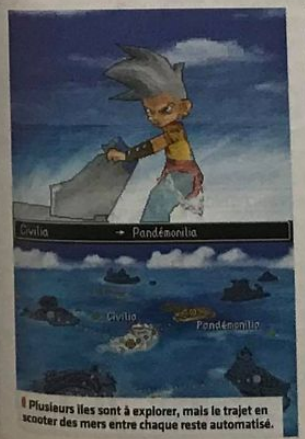
Déjà prenante, la traque aux monstres se voit pimentée par les nombreuses possibilités de fusion qui aboutissent à une nouvelle créature mixant les pouvoirs des deux précédentes. Une sacrée source de dilemmes en perspective. Car vaut-il mieux fusionner les deux plus forts ou en entraîner davantage jusqu'au niveau requis pour élargir les absorptions possibles ? Allez-vous entraîner vos monstres pour qu'ils développent de nouveaux pouvoirs à transmettre, ou procéder à la fusion puisque son fruit repart au niveau 1 d'expérience ?

Les espèces changent en fonction de l'île, de la zone, mais aussi des cycles jour/nuit.

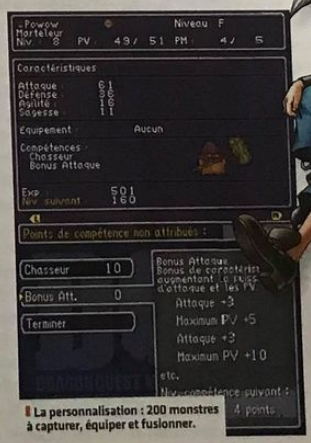
Les monstres sont visibles et n'hésitent pas à vous attaquer ou à vous fuir.

Au tour par tour, les combats vous permettent de donner vos ordres aux monstres ou de les laisser combattre automatiquement.

JOKER N'EST PAS QU'UNE COPIE DE POKÉMON ET SE DÉMARQUE AU-DELÀ DE SON BESTIAIRE.



Plusieurs îles sont à explorer, mais le trajet en scooter des mers entre chaque reste automatisé.



La personnalisation : 200 monstres à capturer, équiper et fusionner.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Bien qu'un peu pixélisés, décors et persos profitent d'une 3D colorée et cel-shadée impressionnante pour de la DS.

JOUABILITÉ
Des menus complets mais la navigation y est laborieuse, tout comme les déplacements du héros, assez lents.

SON
Des musiques très soignées, malgré un côté répétitif et quelques courts morceaux et bruitages typés 8-bit.

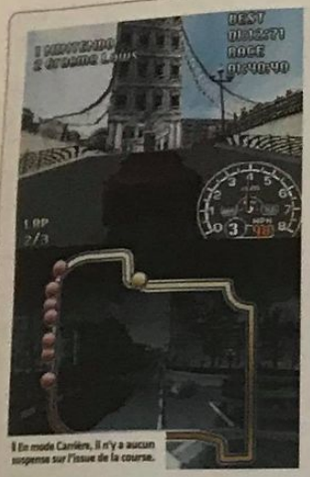
DURÉE DE VIE
L'histoire quelque peu absente mais la collecte et l'entraînement des monstres sont une occupation à temps plein.

Plus focalisé sur les combats qu'un *Pokémon*, *DQMJ* exige de faire la chasse aux XP pour progresser, mais offre à la clé un énorme bestiaire à personnaliser.

15/20

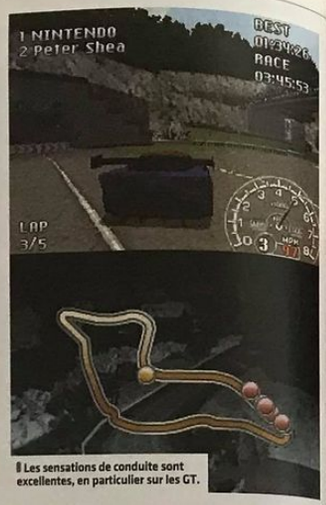
GENRE RPG NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR TOSE ÉDITEUR SQUARE ENIX DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

GENRE COURSE NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR FIREBRAND GAMES ÉDITEUR BLACK BEAN DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €



En mode Carrière, il n'y a aucun suspense sur l'issue de la course.

Service minimum pour l'écran inférieur qui se limite à l'affichage du tracé.



Les sensations de conduite sont excellentes, en particulier sur les GT.

Les tracés urbains sont très riches comparés aux circuits champêtres.

La vue « pare-chocs » est basse. Il faut vraiment connaître les circuits.

Les chasseurs de chrono en auront pour leur argent avec le contre-la-montre.

EVOLUTION GT

POUR RÉALISER UN BON JEU DE COURSES, IL FAUT RÉUNIR PLUSIEURS INGRÉDIENTS. *EVOLUTION GT* LES INTÈGRE PRESQUE TOUS, À L'EXCEPTION D'UN QUI SE RÉVÈLE ESSENTIEL.

PLUS
- Le gameplay
- L'ambiance
- Le multijoueur

MOINS
- La durée de vie
- L'héritage
- Quelques graphismes

L'après *Race Driver : GRID* (voir test page 36), le studio Firebrand Games signe un nouveau jeu de course. Baptisé *Evolution GT*, il repose sur un gameplay des plus classiques où le stylet n'est à aucun moment sollicité. Le volant échoit à la croix directionnelle tandis que l'accélération et le freinage sont assignés aux boutons A et B. Le mode Carrière se divise en quatre niveaux de difficulté : Rookie, Amateur, Pro et Vétéran. En niveau Rookie, on a le choix entre trois catégories de voitures : les caisses de séries, les roadsters et les coupés. Placé huitième et dernier sur la grille, votre objectif consiste à finir dans les trois premiers. Après un tour de course, on est déjà confortablement installé en tête et on comprend que ce niveau va être rapidement bouclé. En revanche, on apprécie les excellentes sensations de conduites tout en étant témoin d'une animation exceptionnelle.

BIEN TROP FACILE

Ça va vite, très vite, aussi bien en vue interne qu'en poursuite. Le son est également de qualité avec des bruits de moteurs assez convaincants mais qui ne rivalisent guère avec ceux proposés dans *Ferrari Challenge*. Cependant, en passant au niveau Amateur, le jeu se trouve toujours dépourvu de challenge. Constat identique en atteignant les difficultés Pro et Vétéran, même si on gagne l'accès aux GT avec les Audi A4 ou les Corvettes C6R qui constituent les têtes d'affiche de ce jeu. Reste donc le mode Contre-la-montre (CLM) qui intéressera éventuellement les chasseurs de chrono et le multijoueur pouvant réunir jusqu'à quatre joueurs avec une seule cartouche. Malgré d'évidentes qualités, l'intérêt d'*Evolution GT* est sapé par la durée de vie quasi-inexistante du mode principal. Quel gâchis !

Stonehenge

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION JOUABILITÉ SON DURÉE DE VIE

D'une facilité étonnante, *Evolution GT* est éclipsé par *Race Driver : GRID*. 10/20

GENRE CASSE-BRIQUES NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR TAITO ÉDITEUR SQUARE ENIX DATE DE SORTIE 4 JUILLET PRIX 30 €

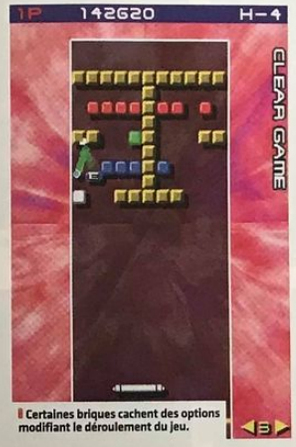
ARKANOID DS

SI CERTAINS ÉDITEURS RECYCLENT LEURS VIEUX TITRES D'ARCADE EN LES REGROUPANT DANS DES COMPILATIONS, TAITO PRÉFÈRE RÉALISER UN REMAKE DE SON CÉLÈBRE CASSE-BRIQUES. LES NOSTALGIQUES APPRÉCIERONT.

PLUS
- Jeux en ligne
- De nouveaux tableaux
- Modes de jeu inédits

MOINS
- Les musiques
- Pas de boss
- Graphisme old school

nintendo Wi-Fi connection



Certaines briques cachent des options modifiant le déroulement du jeu.

Avec l'antique *Breakout*, *Arkanoid* est sans doute le casse-briques le plus célèbre du jeu vidéo. À plus de 22 ans, ce vénérable titre s'offre une escale sur la portable de Nintendo. Si le concept demeure identique, à savoir briser des tuiles à l'aide d'une balle et d'une raquette, Taito a adapté le gameplay à la DS : l'action se déroule maintenant sur les deux écrans et le stylet permet de contrôler la raquette. Évidemment, les irréductibles conservateurs opteront également pour la croix de direction. En ce qui concerne les modes de jeu, d'un côté on découvre le Clear avec 140 niveaux à franchir, et de l'autre, le Quest dans lequel on reprend ces mêmes niveaux mais en suivant différentes règles. Par exemple, il faudra éliminer des briques d'une couleur spécifique. Cet *Arkanoid* new look offre aussi des parties en multi jouables jusqu'à quatre en local ou en ligne. Enfin, vous customiserez entièrement le jeu en modifiant les fonds d'écran, les bruitages, les tuiles et même la raquette.

Stonehenge

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION JOUABILITÉ SON DURÉE DE VIE

***Arkanoid* s'offre une cure de jouvence mais on lui préfère *Nervous Brickdown*.** 14/20

GENRE JEU DE TIR NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR TAITO ÉDITEUR SQUARE ENIX DATE DE SORTIE 4 JUILLET PRIX ENVIRON 30 €

SPACE INVADERS EXTREME

SEMBLANT RESSURGIR DU FIN FOND DE LA PRÉHISTOIRE DU JEU VIDÉO, CE SHOOT-THEM-UP CULTISSIME FAIT PEAU NEUVE POUR CÉLÉBRER DIGNEMENT SON TRENTENAIRE. UN RETOUR RÉUSSI ?

PLUS
- Un jeu culte
- Lifting semi-3D
- Fun

MOINS
- Parfois illisible
- La zik minimaliste
- Répétitif

nintendo Wi-Fi connection

Fidèle à lui-même, ce shoot-them-up se présente toujours accompagné de son gameplay horizontal, qui le rend à la fois immédiatement accessible et démentiel. Déferlant par vagues continues, les escadrons adverses sont composés d'envahisseurs de toutes les tailles et de toutes les couleurs. Obligeant le joueur à esquiver les tirs tout en blastant les ennemis, on récolte au fil des frags des *Invaders* de même type, des power up surpuissants qui annihilent en moins de deux secondes une formation entière. Si en trente ans, le design des envahisseurs n'a que peu changé, le soft profite en contrepartie de la puissance de la DS, pour afficher en arrière-plan des animations complètement psychédéliques. Conférant un rythme frénétique à cette cuvée 2008 de *Space Invaders*, le jeu est hélas loin d'être parfait. Parfois brouillon par sa surenchère d'effets graphiques, il est également doté de musiques techno noyées au beau milieu des effets sonores. Attention aux moins nostalgiques, qui risquent de perdre patience très rapidement.

Oliv

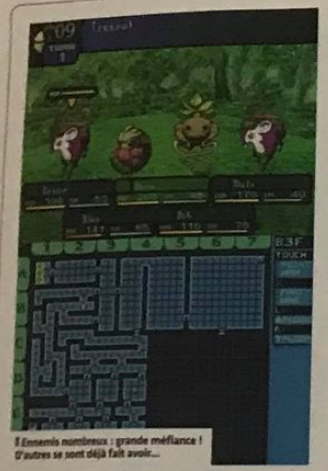
NINTENDO DS. VERDICT

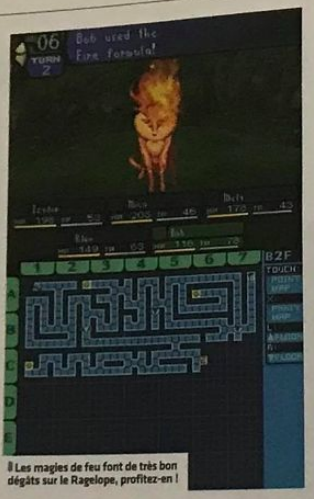
RÉALISATION JOUABILITÉ SON DURÉE DE VIE

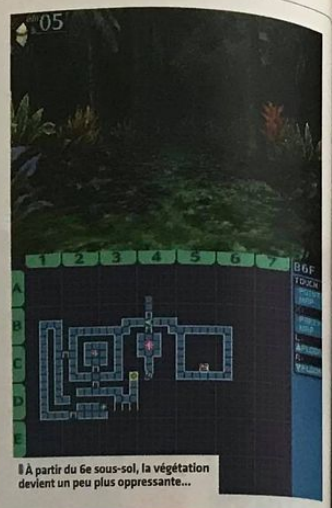
Un jeu déjà culte qui plaira à coup sûr aux nostalgiques. 14/20

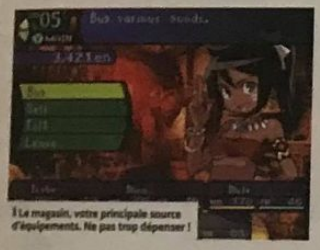
Les combats se déroulent sur un ou deux écrans.

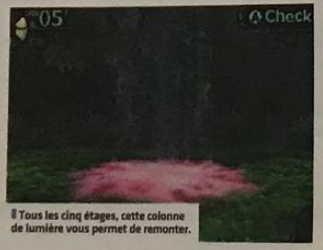
GENRE JEU DE RÔLE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR ATLUS ÉDITEUR NINTENDO DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

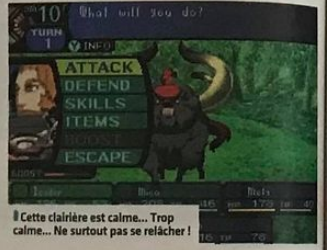

Ennemis nombreux : grande méfiance ! D'autres se sont déjà fait avoir...


Les magies de feu font de très bon dégâts sur le Ragelope, profitez-en !


À partir du 6e sous-sol, la végétation devient un peu plus oppressante...


Le magasin, votre principale source d'équipements. Ne pas trop dépenser !


Tous les cinq étages, cette colonne de lumière vous permet de remonter.



Cette clairière est calme... Trop calme... Ne surtout pas se relâcher !

ETRIAN ODYSSEY

UN LABYRINTHE IMMENSE, DES MONSTRES EN PAGAILLE, ET DES AVENTURIERS EN QUÊTE DE GLOIRE. BON PRÉTEXTE POUR PASSER DES HEURES DEVANT SA DS, LA PEUR AU VENTRE.

PLUS
- La map à dessiner
- Les classes de perso
- La durée de vie

MOINS
- Son à l'ancienne
- Difficulté élevée
- Les sauvegardes

Le principe est simple : explorer une immense forêt étrange, le Labyrinthe d'Yggdrasil, et y accomplir au passage moult quêtes des plus variées. Pour ce faire, on compose son groupe d'aventuriers, on s'équipe comme on peut avec ses maigres sous et on part au combat. Huit classes sont proposées, avec chacune ses compétences bien distinctes, allant du médecin au magicien en passant par le chasseur ou le guerrier. Chaque classe possède ses arborescences de talents que l'on fait évoluer en gagnant durement de l'expérience. Coté réalisation, on se balade en vue subjective dans des décors en 3D assez jolis, tandis que les combats en 2D, dégagent toute la profondeur stratégique nécessaire pour les rendre très prenants. Mais le coup de génie d'Atlus se constate sur l'écran inférieur de la console, où le joueur dessine lui-même sa carte au stylet au fil de sa progression. Un donjon/RPG est déjà stressant en soi, mais grâce à ce concept, on bat tous les records d'angoisse !

IMPITOYABLE !

Lorsque l'on s'embarque dans *Etrian Odyssey*, le manque total de pitié des développeurs se remarque. Nous sommes ici dans un jeu à l'ancienne, difficile et sans compromis. On ne sauvegarde sa partie qu'en ville, ou tous les cinq étages du labyrinthe, autant dire qu'on est en permanence sur le qui-vive ! Les ennemis sont honteusement méchants, les mini-boss errants se révèlent souvent fatals et les boss... Un cauchemar ! Pourtant, cette difficulté outrageante nous oblige à surmonter nos faiblesses, à ruser, à être patient... En résumé, nous progressons tout en finesse. Un titre pur et dur réservé aux aventuriers avec un lourd passif en matière de jeu de rôle.

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Décors en 3D réussis et oppressants, animations absentes en combats.	Précise, aussi bien pour les combats, les menus ou le dessin de la map.
SON	DURÉE DE VIE
Hommage aux vieux RPG 16 bits, certes répétitifs mais très envoûtants.	Très long à finir, infiniment addictif si on veut essayer toutes les classes.

Un excellent donjon/RPG, un peu élitiste mais extrêmement prenant !

16 / 20

GENRE COMBAT/RPG NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR DIMPS ÉDITEUR SOS GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

DRAGLADE

QUELQUES MORCEAUX DE JEU DE RÔLE, UNE BONNE RASADE DE BASTON EN 2D ET UN SOUPÇON DE JEU DE RYTHME : VOILÀ LA RECETTE ALLÉCHANTE DE *DRAGLADE*... À DÉGUSTER AVEC DÉLECTATION.

PLUS
- Concept original
- Combats péchus
- Quatre scénarios

MOINS
- Décors sommaires
- Trop linéaire
- Pas assez RPG

Vous pouvez permuter vos coups spéciaux via l'écran tactile.

Avec *Draglade*, le studio Dimps réussit à livrer un titre aussi fun qu'original, à travers un intéressant mélange de genres. Les affrontements sont dynamiques et offrent pas mal de possibilités (coups spéciaux, combos musicaux...), et l'on n'a de cesse de faire progresser son personnage (il y en a quatre au total, pour autant de scénarios) à travers des quêtes multiples où l'on visite différentes cités pour dénicher de nouveaux coups. Et lorsque vous vous sentirez assez fort, direction les arènes pour des tournois à la difficulté de plus en plus relevée. Bref, ce ne sont pas les activités qui manquent ! Dommage toutefois que l'on ne puisse se déplacer librement sur la carte du monde, et que les parties action/RPG soient si courtes. C'est le seul gros reproche que l'on peut adresser à *Draglade* : le mélange combat/RPG privilégie le premier genre, alors que le développement du second aurait permis une implication plus efficace du joueur. En l'état, le concept est inabouti, mais l'idée est à creuser... D'ailleurs, un second volet est déjà en préparation.

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

De bonnes idées, malheureusement pas assez exploitées.

13 / 20

GENRE RPG TACTIQUE NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR ARC SYSTEM WORKS ÉDITEUR SOS GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 35 €

HOSHIGAMI

VIVEMENT CRITIQUÉ LORS DE SA SORTIE, *HOSHIGAMI* REVIENT DANS UNE MOUTURE FAISANT L'OBJET DE NOMBREUX AJUSTEMENTS. MALHEUREUSEMENT, CE REMAKE SEMBLE LOIN D'ÊTRE PARFAIT.

PLUS
- Moins difficile
- Le système d'initiative
- La durée de vie

MOINS
- Mécanismes complexes
- Le rythme lent
- L'I.A. affligeante

Initialement sorti en 2001 sur PS1, *Hoshigami* est un RPG tactique qui s'inspire de la saga de *Final Fantasy Tactics*. Critiqué à cause d'une difficulté exagérément élevée, Arc System Works a pris soin de rééquilibrer un peu cet aspect du jeu. Ce remake DS s'en trouve de fait nettement plus accessible, y compris pour le profane, à condition toutefois de ne pas craindre de lire. En effet, *Hoshigami* repose sur une mécanique du jeu très (trop ?) complexe qui s'apprivoise longuement, malgré de nombreux didacticiels. Il possède quelques bonnes idées, comme le système d'initiative dynamique permettant de différer son action pour agir à un moment plus opportun. Malheureusement, cela alourdit le rythme d'un jeu assez lent à la base qui n'exploite pas, ou très peu, les possibilités de la DS. L'écran tactile n'est pas franchement sollicité, mais procéder à des échanges entre deux cartouches est possible.
Bref, si casser du monstre à la chaîne pour monter en niveau est votre tasse de thé, peut-être y trouverez-vous votre compte.

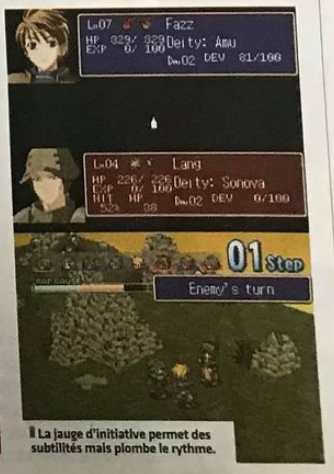
Stonehenge

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

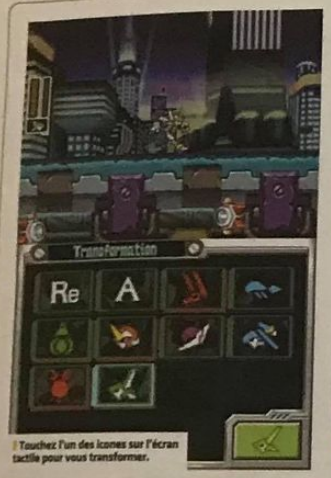
Ce clone de *Final fantasy Tactics* n'apporte pas grand-chose au genre.

10 / 20



La jauge d'initiative permet des subtilités mais plombe le rythme.

GENRE PLATE-FORME NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR CAPCOM ÉDITEUR CAPCOM DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €



Touchez l'un des icones sur l'écran tactile pour vous transformer.

La transformation en ninja confère un radar détecteur de pièges.

L'aventure d'Ashe diffère très légèrement de celle de Grey.

De jolies séquences vidéos ponctuent régulièrement l'aventure.

Les boss de milieu de niveau sont toujours à l'ordre du jour.

En sus des Mega Men renégats, vous affrontez aussi des Pseudoroids.

MEGA MAN ZX ADVENT

ÊTES-VOUS PRÊT À VOUS TRANSFORMER EN MEGA MAN ? FUSIONNEZ AVEC LE BIOMETAL A ET DEVENEZ LE PLUS COURAGEUX DES HÉROS. EN ROUTE POUR L'ACTION PURE ET DURE !

PLUS
- La réalisation
- Les musiques
- Les transformations

MOINS
- La difficulté
- Court...
- ...Trop court

Mega Man ne meurt jamais ! Même si ce n'est plus le vaillant petit cyborg que l'on a connu jadis sur NES, GameBoy ou Super Nintendo, d'autres jeunes héros seront toujours présents pour perpétuer son œuvre. Combattant des hordes entières de Mavericks pour restaurer la paix, Ashe (la fillette) et Grey (le Réploid) se transforment en Mega Men grâce aux pouvoirs du Biometal A. Leur conférant la faculté d'absorber les dons des boss vaincus en copiant leur ADN, ils peuvent alors switcher entre les différentes formes à volonté. Loin d'être accessoire, cette fonction se révèle être indispensable face à certains gardiens ou passages, qui ne sont franchissables sans une apparence plus adaptée ou un pouvoir particulier. Sans offrir des levels interconnectés aussi complexes qu'un *Castlevania : Aria of Sorrow*, ceux de *Mega Man* restent le plus souvent très linéaires et hélas moins vastes.

MÉGA DUR

Dotée de graphismes incroyablement fins et colorés, Capcom nous prouve qu'une 2D bien exploitée est encore capable de faire des merveilles en 2008. Possédant également des animations d'une grande fluidité et des persos détaillés, ce jeu est un pur bonheur pour nos yeux de joueurs. Loin d'être en reste, nos oreilles succombent quant à elles au charme des voix digitalisées et des mélodies entêtantes. Presque parfait, le ravissement aurait pu être total, si la difficulté et la durée de vie avaient été mieux dosées. Tour à tour trop simple ou trop difficile, mais toujours trop court, il n'y a finalement que les adorateurs de jeux de plate-forme qui lui pardonneront ces légers défauts. Car ils partiront alors en quête des nombreux goodies, à collecter à travers tous les niveaux du jeu.

oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	Une 2D génialement fine, splendide et colorée. Que du bon !
JOUABILITÉ	Une difficulté atroce, un perso vraiment très maniable.
SON	Des compositions de toute beauté, des sons réussis.
DURÉE DE VIE	Trop court ou trop difficile, au choix ! On reste sur sa faim...

Du très bon *Mega Man* qui ne déçoit que par sa durée de vie. **15** / 20

GENRE JEU DE RÔLE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR CHUN SOFT ÉDITEUR SEGA DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

MYSTERY DUNGEON : SHIREN THE WANDERER

EXPLORER SEUL UN DONJON OCCUPÉ PAR DES MONSTRES, CE N'EST DÉJÀ PAS FACILE EN SOI, MAIS CELA DEVIENT UN EXPLOIT LORSQUE L'ON DOIT TOUT RECOMMENCER AU MOINDRE FAUX-PAS... COURAGE !

PLUS
- Un classique
- La durée de vie
- Le côté old school

MOINS
- La difficulté
- Les sauvegardes
- Les graphismes

nintendo Wi-Fi connection

Se frayer un chemin jusqu'en haut de la montagne demande une patience infinie...

Avec son scénario plutôt simpliste et ses graphismes antédiluviens, *Mystery Dungeon* aura du mal à rivaliser avec les productions actuelles. Le titre est en réalité la réédition à peine modifiée d'un des classiques du genre sorti à l'époque sur SNES. Dans des décors en 2D très sommaires, on tape sur tout ce qui bouge pour glaner un peu d'expérience et on ramasse fébrilement le moindre objet qui traîne. Au premier abord, rien de très compliqué, mais le système de sauvegarde rend la tâche ardue... En effet, si vous rendez l'âme, vous perdez toute votre progression et reprenez l'aventure au point de départ ! Les seules avantages que vous aurez le droit de conserver sont les objets que vous aurez déposés dans l'entrepôt du village, tout le reste disparaîtra... Certains irréductibles du gameplay old school y verront peut-être là un intérêt, une valeur sûre, mais le joueur lambda sera vite agacé par ce principe qui ne laisse aucun droit à l'erreur. Au pire, vous pourrez lancer un S.O.S. via le Wi-Fi et un ami vous portera secours.

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION		JOUABILITÉ	
SON		DURÉE DE VIE	

Un jeu de rôle ultra-hardcore pour joueurs en manque de challenge... **11** / 20

GENRE SIMULATION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR GAMELOFT ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

MIAMI NIGHTS : SINGLES IN THE CITY

LES NUITS SONT DÉCIDÉMENT TRÈS CHAUDES À MIAMI ! MAIS POUR L'AMBITIEUX QUI SOUHAITE RÉALISER SES RÊVES DE STAR C'EST BEAUCOUP PLUS DIFFICILE QU'IL N'Y PARAÎT... LE SECRET : AVOIR DU STYLE !

PLUS
- Les mini-jeux
- Le coté *Sims*
- L'univers tendance

MOINS
- Répétitif
- Une seule sauvegarde
- 3D grossière

Ceux qui connaissent déjà *Les Sims* ne seront pas du tout dépaysés car vous retrouvez ici le même principe. Top-model, acteur, chanteur, voilà les choix de carrière de départ qui s'offrent à vous. Mais avant d'y parvenir, vous devez non seulement travailler pour payer votre loyer, mais surtout faire jouer vos relations, flirter avec les bonnes personnes pour gravir petit à petit les échelons de la célébrité... Comme dans *Les Sims*, votre personnage possède plusieurs jauges qui régissent son existence virtuelle, les besoins naturels venant en première ligne de compte. Ensuite, vous gérez d'autres variables comme le niveau de sex appeal, l'humour, le charisme, et la culture (eh oui !). En bref, tous les atouts permettant de mieux se faire apprécier des autres. Vous évoluez dans une version très simplifiée de la ville, modélisée dans une 3D assez grossière. Les déplacements et les actions s'effectuent très facilement au stylet ou au pad, la principale difficulté reste donc la gestion des horaires et des rendez-vous, pas toujours commode à organiser.

Mica

Votre arme principale : le flirt ! Mais attention à bien choisir sa cible...

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION		JOUABILITÉ	
SON		DURÉE DE VIE	

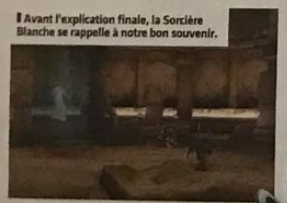
Les fans des *Sims* apprécieront, les autres l'éviteront sans rien rater. **10** / 20

LE MONDE DE NARNIA : CHAPITRE 2 - LE PRINCE CASPIAN

APRÈS UN PREMIER ÉPISODE ORIENTÉ ACTION/AVENTURE, *LE MONDE DE NARNIA* CHANGE DE REGISTRE EN EXPLORANT LE JEU DE RÔLE. UN CHOIX PAS FORCÉMENT JUDICIEUX.

PLUS
- Combat original
- Les musiques
- L'univers fidèle

MOINS
- Les armes lourdes
- Le manque de rythme
- Un peu répétitif



Avant l'explication finale, la Sorcière Blanche se rappelle à notre bon souvenir.

En se déplaçant, on voit les monstres. On peut donc parfois éviter les combats.

Oeuvre littéraire fantastique signée C.S. Lewis, *Le Monde de Narnia* se destine avant tout aux enfants. Ce second chapitre reprend le scénario du film sortant en salle le 25 juin. Vous y découvrez un jeu de rôle dont l'histoire repose sur deux trames parallèles. D'un coté, vous incarnez l'héritier du trône de Narnia, le prince Caspian, qui est pourchassé par un oncle aux ambitions démesurées pour sa progéniture. De l'autre, vous retrouvez la fratrie Pevensie, à savoir Peter, Susan, Edmund et Lucy qui reviennent dans ce monde enchanteur plus de 1 000 ans après les événements du premier épisode. Au cours de ces deux aventures, le but consiste à recruter une armée de Narniens pour renverser le persécuteur du prince. Si certains locaux se joignent spontanément à vous, d'autres exigeront de vous un service au préalable. Cela se traduit notamment par des mini-quêtes, consistant le plus souvent à retrouver un objet spécifique.

NOS AMIES LES BÊTES

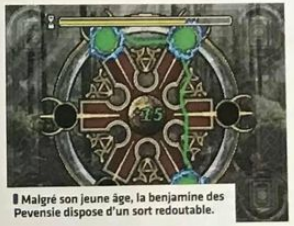
Vous vous déplacez dans le monde de Narnia grâce à un contrôle tactile. La progression étant rythmée par d'incessants combats, vous devez constituer un groupe de trois personnages à choisir parmi ceux qui ont rejoint vos rangs. Pendant les affrontements, vous pointez l'un de ces personnages avec le stylet et vous désignez sa cible de la même manière. Chaque membre de votre équipe utilise l'une des six armes du jeu. Par exemple, si avec un épéiste vous tracez des lignes simulant les coups de la lame, avec un archer vous visez de petites cibles en bandant puis en relâchant la corde de l'arc. Concernant la magie, il suffit de relier des orbes selon un schéma préalablement indiqué. À chaque type d'arme correspond un mini-jeu qui casse sensiblement le rythme d'une action déjà pas très dynamique à la base. C'est encore plus agaçant lorsqu'il ne reste qu'un point de vie à un ennemi et que votre personnage s'échine à mener son combo à son terme alors que son adversaire meurt au premier coup. Parmi vos troupes, il y a des humains et humanoïdes avec des nains ou des géants, mais aussi beaucoup de petites bestioles de la forêt. Chose amusante, ces petits animaux utilisent aussi des armes. Cela prête alors à sourire lorsque vous voyez un lapin se battre avec une dague ou un putois utiliser une épée courte, mais l'univers de Narnia est ainsi fait ! Au bout de longues heures d'errance, les deux groupes finissent ainsi par se rejoindre avant de livrer l'affrontement final. En résumé, si la réalisation ne semble pas transcendante, elle n'en demeure pas moins honorable, notamment pendant les scènes de bataille. L'animation reste correcte et la musique tout à fait de circonstance. Le *Prince Caspian* apparaît donc comme un jeu moyen, un cran en dessous du premier épisode, en raison du rythme soporifique.

Stonehenge

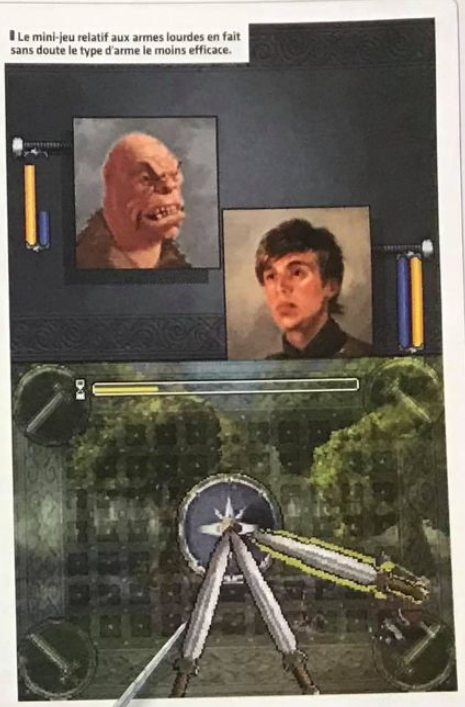
LE SYSTÈME DE COMBAT

Les combats possèdent une qualité et un défaut. L'atout réside dans le concept original et dans le système d'initiative dynamique qui permet de différer son action pour, éventuellement, contrer une attaque ennemie. Chaque type d'arme ou de magie exige de tracer des formes au stylet afin d'optimiser les dommages. Mais voilà, les phases de tracés sont longues et cassent monstrueusement le rythme, sans parler des attaques multiples, comme celles du nain, qui s'accompagnent d'animations interminables. La durée de vie se prolonge donc artificiellement.

L'animation des attaques est un peu trop stéréotypée. Ça manque de diversité.



Malgré son jeune âge, la benjamine des Pevensie dispose d'un sort redoutable.



Le mini-jeu relatif aux armes lourdes en fait sans doute le type d'arme le moins efficace.

POUR LA MAGIE, IL SUFFIT DE RELIER DES ORBES SELON UN SCHÉMA DÉJÀ INDIQUÉ

Il convient de faire tourner les effectifs afin que tout le monde gagne de l'expérience.

Les nains de la forge peuvent améliorer vos armes si vous avez les ingrédients requis.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION
Si les batailles sont en 3D, le reste du jeu arbore une vue de dessus plutôt morne.

JOUABILITÉ
Inégale. Le gameplay exploite l'écran tactile avec plus ou moins de réussite.

SON
Les musiques tirées du film sont de circonstance est conviennent bien à cet univers.

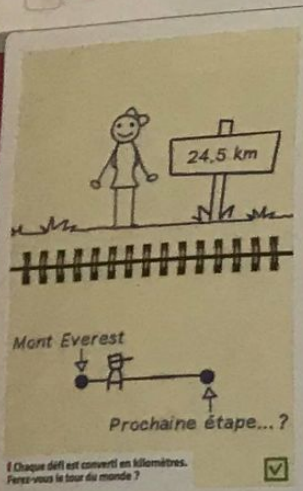
DURÉE DE VIE
Courte, même avec la durée de vie artificiellement boostée par la mollesse des combats.

Ce deuxième épisode aurait sans doute dû s'inspirer un peu plus des mécanismes du premier, en particulier pour le mode multijoueur absent ici.

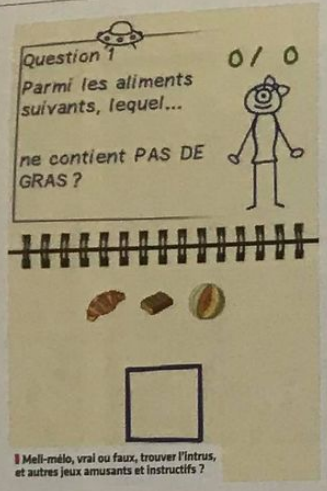
10 / 20

GENRE JEU DE RÔLE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR FALL LINE STUDIO ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE STUDIOS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

GENRE COACHING NOMBRE DE JOUEURS 1 DÉVELOPPEUR UBISOFT
ÉDITEUR UBISOFT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

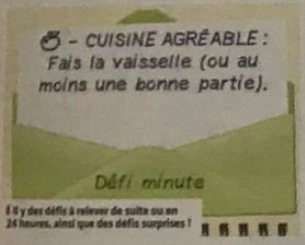


Chaque défi est converti en kilomètres. Perez-vous le tour du monde ?

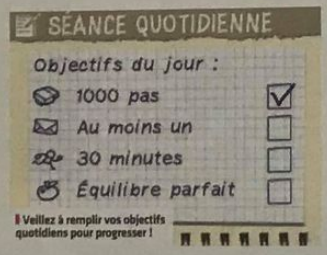


Meli-mélo, vrai ou faux, trouver l'intrus, et autres jeux amusants et instructifs ?

En fin de journée de préférence, indiquez à la console les aliments consommés.



Il y des défis à relever de suite ou en 24 heures, ainsi que des défis surprises !



Veillez à remplir vos objectifs quotidiens pour progresser !

Marche, vélo, yoga, tennis : indiquez quelles activités vous avez pratiquées.

MON COACH PERSONNEL : JE GARDE LA LIGNE

LA SÉRIE DES *MON COACH PERSONNEL*, DE PLUS EN PLUS ERGONOMIQUE ET COMPLÈTE, S'OCCUPE CETTE FOIS DE VOTRE LIGNE... AVEC TOUJOURS AUTANT DE PÉDAGOGIE !

PLUS
- Nombreuses activités
- Le podomètre
- L'interface

MOINS
- Défis parfois absurdes
- Trop facile ?
- Rien d'autre !

Ubisoft et sa ligne de jeu grand public est décidément de très bonne qualité. Après *J'enrichis mon vocabulaire* et *J'améliore mon anglais*, voilà que débarque aujourd'hui *Je garde la ligne*. Ce ludicarnet vous propose toute une série de conseils pour améliorer votre hygiène de vie et surtout, des défis sportifs au quotidien. Le podomètre, un accessoire fourni, permet ainsi de compter le nombre de pas que vous effectuez par jour ! Il s'attache au niveau de la taille, vous pouvez l'emmener n'importe où dans vos pérégrinations pédestres, et vous amusez chaque jour à battre votre record de la veille ! Le soir venu, insérez le podomètre dans le port GBA de la DS et les infos seront récoltées... mais ce n'est pas tout !

Le podomètre s'enfiche dans le port GBA de votre console.

LA FORME ET LE PLAISIR

Je garde la ligne demande un investissement personnel constant. Chaque jour, vous pouvez choisir parmi six défis différents à accomplir de suite ou en 24 heures. Se préparer une tisane, boire un litre d'eau, marcher une demi-heure en donnant des impulsions sur le bout des pieds, se lever et se rasseoir dix fois de suite... et des centaines d'autres challenges ! En effet, chaque jour, de nouveaux défis se débloquent. Ajoutez à cela des séances de coaching et autres conseils nutritionnels, ainsi qu'une évaluation de votre indice de masse corporelle. Vous indiquez en fin de journée ce que vous avez mangé et les activités que vous avez pratiquées. Et petit à petit, vous atteindrez les différentes étapes qui vous mèneront à la forme ! Sur plusieurs mois, évidemment. L'interface parfaite et la dimension très progressive et pédagogique rendent l'expérience très amusante, en plus d'être enrichissante !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Design enfantin mais des menus clairs et très ergonomiques !	C'est vous qui faites tout le travail ! Et le jeu vous y encourage bien.
SON	DURÉE DE VIE
Rien de spécial à signaler : musiques et bruitages restent discrets.	Pour peu que vous soyez assidus, la durée de vie est quasi infinie !

Un programme très bien pensé qui encourage sans jamais pénaliser ! **15** / 20

GENRE REFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR SUCCESS ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

PIC PIC

UN BON PUZZLE GAME, ÇA VOUS ACCROCHE IMMÉDIATEMENT ET VOUS REND DÉPENDANT ! AVEC *PIC PIC*, ON PEUT DIRE QUE LE CONTRAT EST INDISCUTABLEMENT REMPLI... SURTOUT AVEC SES 1 200 PUZZLES.

PLUS
- Sa simplicité
- 1 200 puzzles
- Très prenant...

MOINS
- ... Trop prenant !
- Imprécis au stylet
- Les musiques

Au fil du puzzle, on voit l'image se former petit à petit.

Pic Pic se divise en trois modes de jeu distincts, se jouant aussi bien au stylet qu'au pad. Le but commun sera de reconstituer à chaque fois une image, complètement inconnue au départ. En mode Labyrinthe, le plus simple d'accès, il suffira de trouver la sortie de dédales de plus en plus grands et complexes. Le mode Dessin, plus ardu, exigera de joindre entre eux des chiffres identiques et de même couleur, sans que les lignes qui les relient ne se croisent. Enfin, en mode Magipic, vous devrez colorer des cases en noir ou en blanc en fonction du chiffre qu'elles entourent. Méfiance, car dans les trois disciplines la difficulté augmente assez rapidement, et si les premiers puzzles s'exécutent en une minute, les derniers nécessitent parfois plus d'une heure de concentration. Ne vous fiez donc surtout pas à son air simpliste : avec pas moins de 1 200 puzzles en tout, *Pic Pic* propose des heures de réflexion pour tous ceux qui aiment se chauffer la matière grise. À essayer absolument, à vos risque et périls !

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Simple, efficace et long à finir, *Pic Pic* demeure un incontournable. **16** / 20

GENRE ÉDUCATIF NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR LITTLE WORLDS STUDIO ÉDITEUR ATARI/ANUMAN DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

E=M6 DÉFI CÉRÉBRAL

LE CÉLÈBRE PRÉSENTATEUR MAC LESGGY QUITTE SA CASE HORAIRE TÉLÉVISUELLE DU DIMANCHE SOIR POUR NOUS FAIRE PARTICIPER À UNE COURSE AU SAVOIR DONT LUI SEUL A LE SECRET.

PLUS
- Mac Lesggy en 3D
- Trivial Pursuit
- I.A. qui se défend

MOINS
- Court en solo
- Peu d'épreuves
- Une zik stressante

Les sentez-vous frétiller sous votre cuir chevelu (ou lisse) ? « Ils », se sont vos neurones qui peuplent votre cerveau ! Assoiffés de connaissance et de savoir, ces millions de cellules vivantes ne demandent qu'une chose : assimiler et stocker sans cesse de nouvelles informations, pour pouvoir vous faire briller en société. Au programme de ce jeu de l'oie déjanté, vous trouverez plusieurs séries d'exercices qui porteront sur des matières diverses : du calcul, du pendu, des questions quiz, un *Simon*... En résumé, une poignée de mini-jeux plutôt amusants qui mettront à l'épreuve autant votre intellect que vos réflexes et qui enrichiront au fil du temps votre vocabulaire, ou qui feront travailler votre logique. Bataillant contre trois autres adversaires impitoyables dirigés par l'ordinateur, vous affrontez en dernier lieu le boss final : l'avatar de Mac Lesggy dans l'épreuve de votre choix. Sympathique sur le court terme, *Défi Cérébral* devient rapidement redondant et nettement moins captivant au fil des parties.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un Mac Lesggy en format Super Deformed anime ce jeu de l'oie. **10** / 20

Un jeu cérébral sympa qui est loin d'être indispensable.

GENRE CUISINE NOMBRE DE JOUEURS 1-4 DÉVELOPPEUR OFFICE CREATE
ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

Le plus dur dans le jeu reste de faire cuir à la bonne température.

Ustensiles, vêtements pour Mama, style de la cuisine : cuisinez pour gagner des objets.

Quel ingrédient mélanger en premier ? Cela vous est indiqué sur l'écran supérieur.

En mode Défi multijoueur, il faut réussir le plus d'épreuves possibles. Oui, c'est tout.

Vous pouvez sauvegarder vos plats les plus réussis dans l'album pour les montrer à vos amis.

À force de cuisiner, de nouveaux persos se joindront à vous, comme ici Takuya.

COOKING MAMA 2 : TOUS À TABLE !

CETTE SUITE PROPOSE ENCORE PLUS DE RECETTES POUR DEVENIR UN VRAI CORDON BLEU, MAIS CONSERVE ÉGALEMENT LES QUELQUES DÉFAUTS DU PREMIER OPUS.

PLUS
- Nombreuses recettes
- Mouvements variés
- Apprentis et s'amuser

MOINS
- La répétitivité
- Mode multi restreint
- Rythme trop haché

nintendo Wi-Fi connection

Si le contenu de *Cooking Mama 2 : Tous à table !* se révèle effectivement bien plus riche que son prédécesseur, cela ne suffit pas à en oublier les quelques faiblesses qui l'empêchent de devenir excellent ! Mais commençons par les bons côtés de cette fête de la bonne chaire et des bons plats venus des quatre coins du monde : *Cooking Mama 2* constituant une excellente invitation à l'art de la cuisine. Alors, apprendre ces 150 recettes devient bien plus amusant que de parcourir un livre de cuisine. Avant d'entamer illico le mode Principal, nous vous invitons à faire un petit tour dans le mode Entraînement afin de vous familiariser aux manipulations pour confectionner un plat. Ainsi, vous y découvrirez des mouvements plus variés qu'avant et vous jouerez du stylet de manière parfois originale : hacher de la viande, assaisonner, découper, broyer, pétrir, et tout un tas d'autres actions réjouissantes à effectuer.

LA MAIN À LA PÂTE

Dans le mode Cuisinons, vous avez le choix entre deux personnages ayant chacun leurs propres recettes : Mama évidemment, et la nouvelle venue Chika. Si vous obtenez une bonne note une fois votre plat terminé, vous débloquez de nouvelles recettes et de nouveaux accessoires pour décorer votre cuisine. Malheureusement, vous vous retrouvez toujours aussi vite rattrapé par la répétitivité du titre. Et inutile de compter sur le mode Online, très limité, pour aérer un peu l'ensemble. En effet, ce dernier prend seulement la forme de petits défis jouables à quatre en simultané comme, par exemple, casser le plus d'œufs possibles en une minute. C'est très basique, même si cela se révèle plutôt amusant les premières parties. Dommage !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Rien de très excitant, mais des aliments assez bien faits !	Un grand nombre de mouvements à effectuer au stylet, simplement.
SON	DURÉE DE VIE
Mama a tendance à intervenir sans arrêt de sa voix stridente.	Les 150 recettes garantissent un temps de jeu respectable.

Cooking Mama 2 reste distrayant, mais répétitif malgré sa richesse. **13**/20

GENRE ÉDUCATIF NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR MAGIC POCKETS ÉDITEUR ATARI/ANUMAN DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

WARNING : CODE DE LA ROUTE

PASSER LE PERMIS EST UN EXERCICE LONG, LABORIEUX ET SURTOUT ONÉREUX. POUR AVOIR DE BONNES BASES, METTEZ LES WARNINGS ET RÉVISEZ-LE SUR VOTRE DS ! À VOTRE RYTHME N'IMPORTE OÙ, N'IMPORTE QUAND.

PLUS
- La fonction zoom
- Les exercices
- Très complet

MOINS
- Tout en 2D
- Les musiques
- Redondant

Avantage non négligeable, il vous est possible de zoomer pour éviter les pièges vicelards.

Atari, Anuman et M6 ont pensé aux aspirants automobilistes, qui (comme moi) ont peur de sauter le pas en poussant la porte vitrée d'une auto-école. Véritable initiation au code de la route, ce jeu permet d'en réviser les bases via plusieurs séries de questions qui feront appel à votre sens de l'observation et à votre réflexion. Au programme, vous retrouverez de multiples mises en situation avec à chaque fois la solution, et bien sûr l'examen chronométré avec ses terrifiantes quarante questions. Mais ce n'est pas tout. Car en sus, le soft se dote d'une introduction à la conduite au travers d'un jeu en 2D assez laid, qui vous initiera à l'art plutôt obscur du créneau, ainsi que de quelques mini-jeux anecdotiques où vous devrez reconnaître des panneaux de signalisation. Proposant une tonne de clichés hyper-kitsch à décortiquer grâce à un zoom assez utile, vous n'aurez aucune surprise lors de l'examen final. En complément des leçons et d'un bon bouquin, vous mettrez facilement le code en poche !

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Une initiation correcte au code, en complément d'un bouquin. **14**/20

GENRE RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR MUMBO JUMBO ÉDITEUR MUMBO JUMBO
DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

LUXOR : PHARAOH'S CHALLENGE

PLUS
- Jolis décors
- Nombre de stages
- Accessible

MOINS
- Trop facile
- Peu varié
- Pas de mode Gaucher !

UN PUZZLE GAME QUI N'EN A QUE LE NOM : MALHEUREUSEMENT, *LUXOR* MANQUE CRUELLEMENT D'ENVERGURE !

Luxor ressemble plus à un jeu de tir qu'à un puzzle game. Au cours de près de 90 niveaux, le joueur devra tirer des boules sur une sorte de chenille, en essayant de faire coïncider les couleurs pour effectuer des combos. L'objectif étant de raccourcir la chenille au maximum ! C'est drôle une petite demi-heure, mais le jeu manque clairement de variété.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Trop facile et répétitif, *Luxor* compte beaucoup de niveaux mais ennule rapidement. **8**/20

GENRE JEU TV NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR GIMAGIN ÉDITEUR MINDSCAPE
DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

1 CONTRE 100

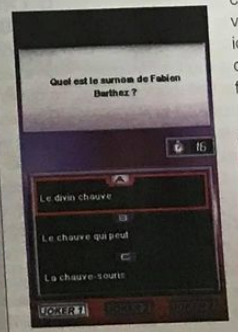
PLUS
- Jouable
- Benjamin Castaldi
- Fidèle à l'émission

MOINS
- La réalisation
- Les adversaires
- Facile

VOUS VOICI DÉSORMAIS SEUL AU PIED D'UN MUR, COMPOSÉ DE CENT CERVEAUX... LENTS ! UN DÉFI SANS INTÉRÊT À RELEVER.

Au cours d'une séance de zapping, vous êtes sûrement tombé sur l'émission *1 Contre 100*, animé par Benjamin Castaldi. Eh bien, sachez que cette version DS est à l'identique de ce programme télévisé. Préparez-vous à affronter des adversaires idiots dans l'unique objet de gagner de la monnaie de singe. Ni bon, ni fun : Un jeu à oublier.

Oliv



NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Une adaptation trop fidèle, laide et sans saveur du jeu télé. On oublie ! **3**/20

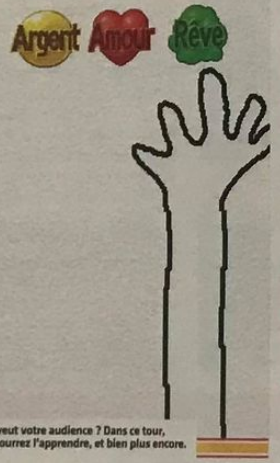
GENRE MAGIE NOMBRE DE JOUEURS 1 DÉVELOPPEUR NINTENDO
ÉDITEUR NINTENDO DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

Choisissez cinq cartes, puis pensez à l'une d'elles : le magicien la devinera !

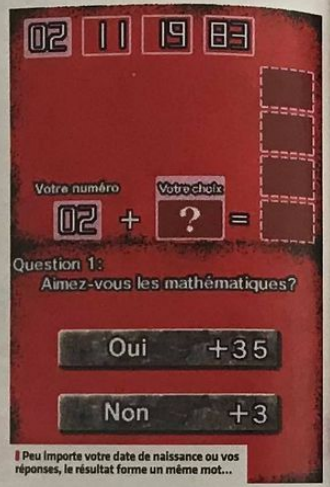
Il faudra parfois jouer avec un véritable jeu de cartes, alors indiquez celles choisies sur la DS !

Les secrets vous seront expliqués dans les détails, en textes et en dessins comme celui-ci.

Le mode Pratique de la magie : vous devez trouver les paires, mais dans un certain ordre.



Que veut votre audience ? Dans ce tour, vous pourrez l'apprendre, et bien plus encore.



Peu importe votre date de naissance ou vos réponses, le résultat forme un même mot...

FAITES DE LA MAGIE

DIFFICILE DE NOTER UN JEU AUSSI ORIGINAL ! *FAITES DE LA MAGIE* VOUS APPREND LES RÈGLES DE CET ART BASÉ SUR L'ILLUSION. POUR LES TOURS DE PASSE-PASSE, EN PISTE !

PLUS
- Des tours variés
- Bien expliqué
- Interactif et amusant

MOINS
- Pas assez de tours !
- Pour un public ciblé
- La magie, c'est dur !

Avant d'épater vos amis en vous prenant pour David Copperfield, Gérard Majax ou Garcimore, il va falloir vous armer de patience afin de maîtriser tous les secrets de *Faites de la magie*. À l'aide d'un jeu de cartes (fourni) et de la complicité de la DS, apprenez plus de trente tours à travers trois modes : Magie Solo pour assimiler des tours avec les pros, puis Pratique de la magie pour s'entraîner à la manipulation des cartes ou autres trucs d'illusionniste via des mini-jeux, et enfin En scène pour présenter vos tours à votre public familial ou d'amis. Tout un programme ! Dans chacun de ces modes, exécuter un tour vous rapporte des points d'expérience, ils vous permettront de débloquer de nouveaux tours (de base, seule une dizaine est accessible), mais attention, vous ne pouvez en gagner plus de 100 par jour ! Vous devrez être assidu et travailler régulièrement.

INCROYABLES SECRETS DÉVOILÉS

Quelques petits exemples de tour ? Un classique d'abord : deviner à quelle carte pense le joueur. Disposez cinq cartes devant vous, posez un doigt sur celle de gauche, bougez-le un certain nombre de fois dans le sens que vous voulez selon les indications de la DS, et hop ! Celle-ci vous annonce sur quelle carte vous avez posé le doigt ! Autre illusion : deux bougies sur l'écran supérieur. Demandez à votre auditoire d'en choisir une. Soufflez dans le micro et la bougie choisie par le spectateur ne s'éteindra pas, tandis que l'autre si ! Bien sûr, il y a une astuce, mais on ne peut rien vous révéler. Pour les fanas de magie, le jeu est un très bon compromis, même si on aurait aimé encore plus de tours !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Une réalisation soignée. Mention spéciale pour l'ambiance !	La DS est utilisée assez intelligemment. Jouer se révèle plaisant.
SON	DURÉE DE VIE
Des musiques répétitives mais rien de désastreux ou crispant.	Pas assez de tours, mais une évolution au jour le jour sympa.

Si vous souhaitez briller en soirée et épater la galerie, laissez-vous tenter. **13** / 20

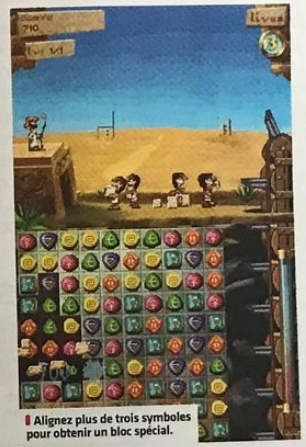
GENRE RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR HOT LAVA ÉDITEUR MUMBO JUMBO DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

7 WONDERS OF THE ANCIENT WORLD

UN BON PETIT JEU DE RÉFLEXION COMME ON LES AIME DANS LEQUEL ON JOUE AVEC LE STYLET AUTANT QU'AVEC SES MÉNINGES ! CLASSIQUE MAIS EFFICACE. ET À TRENTE EUROS, ON A LE DROIT DE SE LAISSER TENTER.

PLUS
- Prise en main
- Durée de vie
- Coups spéciaux

MOINS
- Pas de mode multi
- Musiques fades
- Peu de sauvegarde


Alignez plus de trois symboles pour obtenir un bloc spécial.

Ce jeu de réflexion signé Mumbo Jumbo vous invite à revisiter l'antiquité, ou plus précisément, à assister à la construction de sept de ses monuments les plus grandioses et les plus célèbres. De la grande pyramide de Gizeh aux Jardins suspendus de Babylone, vous devrez user de votre sens de l'observation et de votre dextérité cérébrale afin d'ériger ces merveilles de l'architecture. Le tout sous une contrainte de temps ! Chaque monument est un grand et long niveau, divisé en une demi douzaine de grilles à terminer. Le but sera toujours le même : aligner les symboles identiques par groupe de trois ou plus, en les faisant glisser avec le stylet. Classique, mais diablement addictif. La difficulté réside dans la forme des grilles, toujours différente, où l'accès à certains blocs (situés généralement dans les coins) vous donnera du fil à retordre. Avec son large choix de niveaux et ses pouvoirs spéciaux, comme la boule de feu qui élimine toute une ligne de blocs, *7 Wonders* vous tiendra en haleine un bon moment !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Ce *7 Wonders* est un bon puzzle game malgré l'absence d'un mode multi. **13** / 20

GENRE ÉDUCATIF NOMBRE DE JOUEURS 1-16
DÉVELOPPEUR NINTENDO ÉDITEUR NINTENDO DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

MÉTHODE MATHÉMATIQUE DU PROFESSEUR KAGEYAMA

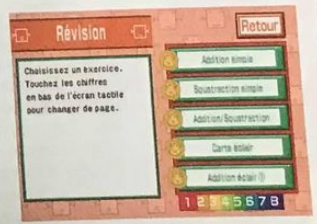
L'ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES REVU ET CORRIGÉ PAR LE PR KAGEYAMA EST À L'HONNEUR SUR CETTE CARTOUCHE QUI FERA TRAVAILLER VOTRE LOGIQUE LÉTHARGIQUE. AUSTÉRITÉ ET MÉTHODE DE RIGUEUR...

PLUS
- Les exercices
- Les 100 cases
- Sans stress

MOINS
- Pas de challenge
- Trop dépouillé
- Trop sérieux

Situées depuis toujours dans le top trois des matières scolaires les moins appréciées, les mathématiques prennent leur revanche sur Nintendo DS ! Ainsi, après avoir évalué notre âge cérébral, remis à niveau notre pratique de la langue de Shakespeare, la Nintendo DS s'attache désormais à nous insuffler la passion du calcul. Une mission presque impossible tant le jeu manque de profondeur et le sujet provoque des crises d'urticaire. Proposant des enchaînements d'opérations avec ou sans inconnues, les évaluations se succèdent ainsi tristement. Bien que leur difficulté augmente crescendo au fur et à mesure des devoirs sur table, jamais on ne ressent un quelconque stress ni aucune volonté de se dépasser. Se bornant à une révision des opérations de base, la méthode des cent cases ne fonctionnera qu'auprès des plus jeunes qui peinent à assimiler les tables de multiplication. Vide et bien trop scolaire, les enseignements du professeur Kageyama paraissent nettement moins amusants que les exercices du Dr Kawachima !

Oliv



Pas de place pour le fun dans cette ambiance morose et studieuse.

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Le *Pr Kageyama* n'a fait aucun effort pour rendre les maths distrayantes. **10** / 20

GENRE POKER NOMBRE DE JOUEURS 1-8
DÉVELOPPEUR MAD MONKEY STUDIO ÉDITEUR MINDSCAPE DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

PARTOUCHE POKER TOUR

PARTOUCHE POKER TOUR PROPOSE TOUT CE QU'IL FAUT POUR S'INITIER FACILEMENT À L'ART DU POKER, MAIS SES LIMITES NE PEUVENT EN FAIRE UN MUST POUR LES PROS. DOMMAGE !

PLUS
- Leçons complètes
- Huit joueurs
- Accessible

MOINS
- Interface peu attirante
- Pas de partie online
- Un seul type de poker

En No Limit, on peut relancer tout le temps. Je vais me gêner...

Il en existe des dizaines, du Omaha au poker fermé, mais seul le Texas Hold'em en No Limit est représenté dans *Partouche Poker Tour* (*PPT*) : deux cartes en main, cinq cartes sur la table et à vous de les exploiter au mieux afin de ramasser le plus d'argent possible ! Mais avant d'en arriver là, *PPT* vous propose de passer un grand nombre d'examens pratiques, obligatoires en mode Carrière, sous forme de question/réponses. Et vous devrez vous armer de patience avant de pouvoir jouer et arriver jusqu'au tournoi final. Car ces séances d'apprentissage interminables ne peuvent être sautées ! Acceptable pour les débutants, mais les initiés, ennuyés, passeront directement au mode Jeu libre. Cependant l'I.A. n'est pas une flèche, alors quoi de mieux que d'inviter jusqu'à sept amis à taper le carton virtuel avec vous ? Une seule cartouche suffit pour héberger tout ce petit monde. Bien vu. Malheureusement, on regrette l'absence d'un mode en ligne, qui aurait permis à des joueurs de tous horizons de se retrouver.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Idéal pour les débutants, *PPT* n'accrochera pas les connaisseurs.

11 / 20

GENRE RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR DEL ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

TANGRAM MANIA

L'IDÉE D'ADAPTER SUR DS LE TANGRAM, CE JEU DE RÉFLEXION ANCESTRAL, EST UNE BONNE TROUVAILLE EN SOIT. À CONDITION DE LE RÉALISER AVEC L'ART ET LA MANIÈRE... À L'INVERSE DE *TANGRAM MANIA*.

PLUS
- Le tangram, c'est bien
- Travail de méninges
- 150 modèles

MOINS
- Les musiques
- La jouabilité
- Pas de mode multi

Le tangram est certainement l'un des plus vieux jeu du monde, ou du moins c'est ce que veut la légende. Il nous arrive tout droit de Chine et se fait aussi appeler les « sept planches de la ruse ». Pourquoi donc ? Le principe est simple : vous devez assembler sept pièces de formes géométriques différentes pour reproduire un dessin (ou une forme abstraite) prédéfini, sans qu'elles ne se superposent jamais. Vous vous creusez les méninges pour trouver la bonne combinaison et reconstituer la silhouette en utilisant la totalité des pièces ! *Tangram Mania* propose 150 modèles à compléter, mais vous n'aurez sans doute pas le courage d'aller jusque là. Le jeu se révèle particulièrement soporifique et vite irritant : musiques insupportables, maniabilité tactile douteuse et graphismes tape-à-l'œil de mauvais goût. Ajoutez à cela un pseudo-éditeur de puzzle incompréhensible, l'absence de mode multijoueur et vous obtenez un produit médiocre. Mieux vaut jouer au tangram en vrai, pour en apprécier l'intérêt !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Même les accros du tangram vous l'attesteront, ce jeu est une erreur.

7 / 20

Il faut pointer vers les bords pour faire pivoter les pièces.

GENRE PARTY GAME NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR SANZARU GAMES ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

NINJA REFLEX

TOUT A L'AIR DE SE PRÉSENTER AU MIEUX : UN CONCEPT ASTUCIEUX, UNE TECHNIQUE EXEMPLAIRE, UN HABILLAGE CLASSE... *NINJA REFLEX* FERA-T-IL DE VOUS UN VÉRITABLE GUERRIER DE L'OMBRE ? RIEN N'EST MOINS SÛR.

PLUS
- Graphismes soignés
- Concept sympa
- L'ambiance sonore

MOINS
- Durée de vie
- Maniabilité légère
- Très répétitif

Le lancer de shurikens : l'épreuve la plus amusante du jeu.

Avec son mélange d'univers ninja et de party game, *Ninja Reflex* avait tout pour plaire. Au moyen du stylet, on y apprend à lancer des shurikens, à attraper des mouches avec des baguettes, à pêcher à mains nues, à se battre au katana... et même à méditer ! Le but : augmenter sa vitesse d'exécution et atteindre le rang de ceinture noire. Mais si vous espérez devenir un ninja aguerri capable d'aller acheter sa baguette à la boulange sans se faire repérer, c'est raté... Car malgré une esthétique de goût servie par des graphismes fins et des animations de qualité, *Ninja Reflex* tourne rapidement à vide. Les six mini-jeux, amusants dans un premier temps, sont déclinés dans des variantes répétitives et peu inspirées, et l'on fait vite le tour de la question malgré le mode multi (jusqu'à quatre joueurs sur la même console). De plus, des soucis de maniabilité viennent encore ternir le tableau, la sensibilité du stylet étant parfois mal gérée (l'épreuve de la pêche peut se révéler pénible). Dommage, l'idée de départ était séduisante...

Deckard

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un party game joli et original, mais pas plus d'une heure...

8 / 20

GENRE RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1-4
DÉVELOPPEUR RED ENTERTAINMENT ÉDITEUR NOBILIS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

TSUMIKI : LA TOUR INFERNALE

UN JEU DE CONSTRUCTION PÉRILLEUX ARRIVANT TOUT DROIT DU JAPON. TECHNIQUE, PAS TOUJOURS FACILE À MAÎTRISER MAIS PRENANT. AVIS AUX AMATEURS MÉTICULEUX ET ACHARNÉS, CECI EST FAIT POUR VOUS !

PLUS
- La maniabilité
- Le mode multi
- Le concept

MOINS
- Musiques irritantes
- Vite difficile en solo
- Pas assez de décors

Voilà un bon casse-tête dans lequel il faudra construire, et non pas détruire, pour une fois ! Dans *Tsumiki*, vous devrez user de votre sang-froid, de votre rapidité d'esprit et surtout de votre agilité au stylet pour espérer vaincre les huit niveaux que compte l'aventure. Une mini-histoire succincte met en scène de petites créatures rigolotes : les Coplins. Vous devrez en sauver un certain nombre par niveau, en construisant la plus haute tour possible ! Chaque stage se divise en quatre paliers de hauteur. Des pièces tombent du ciel, de couleurs et de formes diverses. Vous les manipulerez soigneusement avec le stylet pour les orienter correctement afin que votre tour reste stable. Un vrai coup de main à prendre ! C'est délicat au départ, mais *Tsumiki* devient vite amusant. Et subtil ! Car vous aurez des missions à assurer... comme empiler quatre pièces bleues par niveau, ce qui est loin d'être simple. En plus du modo solo, *Tsumiki* propose un mode multijoueur béton puisque jouable jusqu'à quatre avec une seule cartouche.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu de dextérité original, quoiqu'un peu difficile à maîtriser.

14 / 20

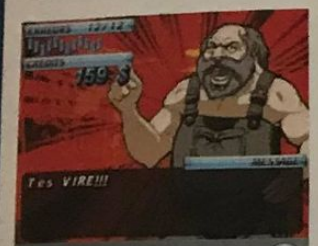
À chaque palier, vous reprenez comme si vous étiez sur le plancher des vaches.

GENRE ACTION/AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1 DÉVELOPPEUR KANDO GAMES
ÉDITEUR SOLL DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

Bichonnez votre voiture personnelle afin de participer à des concours de tuning.

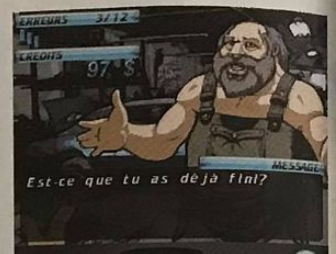
Les icones ne sont pas nettes. On confond parfois la scie circulaire et la ponceuse.

Pas de panique, pour l'heure il s'agit juste de changer le filtre à air.



Bâcler un travail sur la carrosserie peut devenir un motif de licenciement.

Le stylet fait office de clé à molette, de tournevis, de ponceuse etc.



Vous apprendrez la mécanique, du démarreur au pot d'échappement.

TOUCH MECHANIC

KANDO NOUS PROPOSE UN OVNI VIDÉOLUDIQUE S'INSCRIVANT DANS LA LIGNÉE DE *TRAUMA CENTER*, SAUF QUE LES PATIENTS SONT ICI DES VOITURES.

PLUS
- Le concept original
- Le gameplay
- Le graphisme

MOINS
- Les icones des outils
- Saisines de mauvaise
- Scénario inconsistant

Salué par la critique, *Trauma Center* a presque créé un genre. De là à adapter ce concept à la mécanique, il n'y avait qu'un pas que Kando a franchi sans hésiter. Le bistouri cède la place à la scie circulaire, les pinces deviennent une clé à molette etc. Tout au long de votre carrière de préparateur automobile, vous serez confronté à toutes sortes de mini-jeux basés sur des réparations spécifiques. On commence en changeant les pneus d'une voiture avant de plonger les mains dans le cambouis pour travailler sur le moteur. On sélectionne l'outil approprié en pointant l'icone correspondante, puis on mime le geste à l'aide du stylet. Ainsi, pour utiliser une clé à molette, on effectue des va-et-vient sur l'écran tactile, et lorsqu'il s'agit de découper de la taule, on suit un tracé en pointillés avec le stylet, etc...

DES PATRONS RADINS

Dans les faits, toutes les réparations que vous réaliserez font office de didacticiel. Par exemple, vous mettrez en pratique les acquis pour remettre en état votre vieille caisse et la customiser afin de participer à des concours de tuning. Seul problème, cette passion coûte cher et vos différents employeurs tiennent fermement le cordon de leurs bourses. Or, ces tournois constituent des étapes indispensables à réussir pour faire évoluer le scénario, on est donc amené à renouveler des réparations juste pour augmenter son compte en banque. Côté réalisation, vous serez surpris par la finesse et la qualité des graphismes. Plutôt zen, les musiques collent bien à l'esprit du jeu. Enfin, la précision est elle aussi au rendez-vous. Dans tous les cas, *Touch Mechanic* représente un must, pour peu que vous vous sentiez l'âme d'un mécano.

Stonehenge

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Malgré l'aspect toon des persos, le graphisme est de grande qualité.	Impeccable au niveau de la carrosserie comme celui de la mécanique.
SON	DURÉE DE VIE
La musique est reposante et le son des outils assez réalistes.	S'occuper de sa propre voiture vous accapare de longs moments.

Touch Mechanic est un jeu atypique qui tire parti des capacités de la DS.

15 / 20

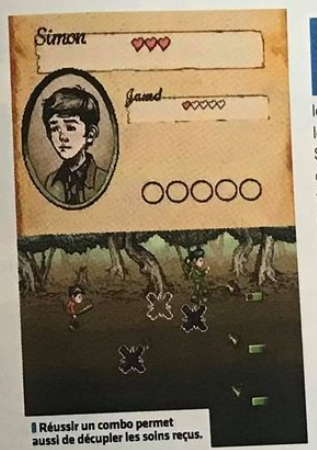
GENRE JEU DE RÔLE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR STORMFRONT STUDIOS ÉDITEUR SIERRA ENTERTAINMENT DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

LES CHRONIQUES DE SPIDERWICK

CONTRE TOUTE ATTENTE, LE JEU ADAPTÉ DU FILM PREND LA FORME D'UN JEU DE RÔLE ASSEZ SYMPATHIQUE ET EXPLOITANT BIEN LE STYLET. SUIVEZ DONC LES AVENTURES PLEINES DE REBONDISSEMENTS DES TROIS ENFANTS.

PLUS
- Système de combat
- Univers enchanteur
- Stylet bien exploité

MOINS
- Un peu dur parfois
- Réalisation moyenne
- Un peu répétitif



Réussir un combo permet aussi de décupler les soins reçus.

Le jeune Jared emménage avec sa mère et ses trois frères dans un grand manoir assez effrayant. Surtout lorsque le garçon découvre dans le grenier les écrits d'un certain Spiderwick, détaillant les diverses créatures qui peuplent un monde féerique parallèle au nôtre. Mais ces dernières ne sont pas toutes gentilles puisque gobelins et trolls viennent chercher des noises à sa famille. Le jeu alterne phases d'exploration et phases de combats. Dans la première, vous vous déplacez grâce au stylet et devez vous frayer un chemin tout en ramassant divers objets utiles, comme le miel revigorant ou les esprits de soin. Pour les trouver, il faut secouer les arbustes ou encore souffler dans le micro à certains endroits ! Ces esprits vous serviront aussi au combat, certains ayant des propriétés offensives. Les affrontements se déroulent au tour par tour et sont plutôt agréables. Une bonne idée : les mini-jeux au stylet avant chaque coup. Si vous réussissez, vous multipliez les dégâts ! Sympa.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu de rôle honnête, charmant, et proposant de bonnes idées.

12 / 20

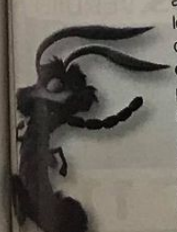
GENRE PLATE-FORME NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR ENGINE SOFTWARE ÉDITEUR PLAYLOGIC DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

CHASSEURS DE DRAGONS

L'ADAPTATION VIDÉOLUDIQUE DU FILM ÉPONYME A QUELQUES ATOUTS DANS SA BESACE POUR SATISFAIRE LES AMATEURS DE PLATE-FORME !

PLUS
- Jolis graphismes
- Les mini-jeux
- Design des niveaux

MOINS
- Missions répétitives
- Lian-Chu dur à manier
- Niveaux trop longs



Après le succès du dessin animé diffusé sur France 3 et le film sorti en salle le 26 mars dernier, c'est sans surprise que la DS accueille *Chasseurs de dragons*. Ce jeu de plate-forme met en scène trois personnages aux compétences complémentaires qu'il faudra apprendre à maîtriser pour finir les nombreux et longs niveaux que compte l'aventure. Ainsi, Lian-Chu est le costaud du groupe : lui seul peut mettre K.-O. les ennemis à grands renforts de coups de poings et autres armes de lancer. Gwizdo saute comme un cabri et les obstacles ne lui font pas peur. C'est d'ailleurs le personnage que vous utiliserez le plus afin de passer les nombreux gouffres des niveaux, grâce à son double saut. Quant à Hector, c'est une mignonne petite chose velue qui se roule en boule pour passer dans les conduits ! Il se cache aussi pour éviter les ennemis à certains endroits. Malgré quelques missions assez rébarbatives, *Chasseurs de dragons* est un jeu fort sympathique, fidèle à l'œuvre originale, qui plus est vraiment joli et très fluide !

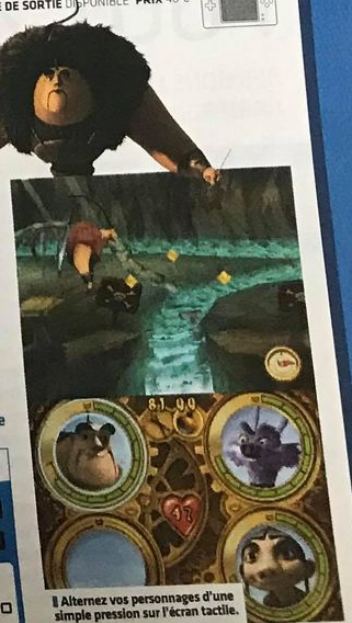
Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu de plate-forme plaisant malgré des missions répétitives.

14 / 20


Alternez vos personnages d'une simple pression sur l'écran tactile.

GENRE AVENTURE/ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1 DÉVELOPPEUR OTABOO
ÉDITEUR DEEP SILVER DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

On peut atteindre les canettes situées en hauteur grâce au ballon.

Un tacle bien placé vous permet d'éviter facilement un adversaire.

Les niveaux de plate-forme se déroulant en ville sont plutôt bien faits.

Quand la cage est si bien gardée, il faut savoir se servir des rebonds !

En mode Aventure, on change souvent de quartier pour trouver ses compagnons.

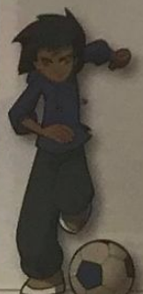
Avec un peu de baratin, la belle Eloïse deviendra votre gardienne de but !

FOOT 2 RUE

DES BONS COPAINS ET UN BALLON, IL N'EN FAUT PAS PLUS POUR S'AMUSER ! AUCUN ARBITRE, PAS DE SIFFLET, PAS D'ENTRAÎNEUR... TELLES SONT LES RÈGLES DE *FOOT 2 RUE* !

PLUS
- Fidèle à la série
- Le mode Aventure
- Les mini-jeux

MOINS
- Simple et court
- Manque de variété
- Pas très précis



Tiré de la saison 1 de la série animée du même nom diffusée sur la chaîne de télévision France 3, *Foot 2 Rue* vous propose de revivre les aventures de cette bande de jeunes pratiquant le football clandestin. Mais point de violence à l'horizon, ici tout reste très gentillet. Les fans seront donc plutôt ravis de retrouver Tag, Eloïse, Gabriel, sans oublier les jumeaux Tek et No, dans ce jeu certes sans prétention mais assez sympathique. Dans une 2D assez agréable, vous devrez accomplir via le mode Aventure les différents défis que vous lancent les personnages que vous croisez, hélas pas vraiment variés. Vous aurez droit à de petits niveaux de plate-forme ou l'on doit ramasser des canettes en évitant les obstacles, avec la possibilité de lancer votre ballon pour atteindre les items hors de portée.

TIRE ET MARQUE !

Dans un autre genre, les séances de tirs au but, où vous incarnerez soit un tireur soit un gardien, vous demanderont précision et réflexes. Vous disputerez aussi des matchs contre les bandes rivales, mais ne vous attendez pas à des merveilles, là encore tout est très simplifié dans le gameplay. Tout se joue facilement au stylet, les touches étant elles aussi utilisables. On constate parfois un petit manque de précision au stylet, même si cela ne gêne pas vraiment la progression. Les défis joués en mode Aventure se récupèrent en mode Epreuves, où l'on peut les recommencer à loisir, tout comme pour le mode Matches. Une version s'adressant donc plutôt aux jeunes joueurs, qui retrouveront avec grand plaisir l'univers de la série, fidèlement reproduit. Les autres n'y verront pas forcément autant d'intérêt.

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
2D correcte, plutôt bien réalisée. Les animations restent assez basiques.	Très simple au stylet ou au pad, manque parfois de précision.
SON	DURÉE DE VIE
Il y a peu de musiques et de bruitages mais ça colle bien à l'action.	Assez court, plutôt simple à finir, et pas de mode multi, hélas.

Un petit jeu sympathique mais sans plus, que les fans apprécieront. 11 / 20

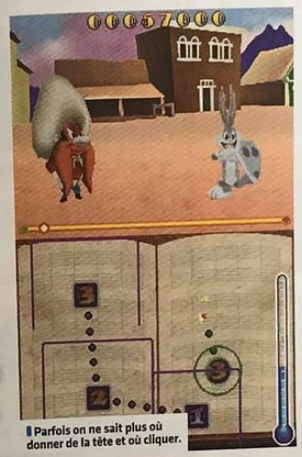
GENRE RYTHME NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR AMAZE ÉDITEUR WARNER BROS. INTERACTIVE DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

LOONEY TUNES : CARTOON CONCERTO

PRÈS À LA MODE, LES JEUX DE RYTHME ACCUEILLENT UN NOUVEAU REPRÉSENTANT SUR DS. À MILLE LIEUES DES CADENCES DISCO, LES *LOONEY TUNES* PRÉFÈRENT S'ADONNER À LA MUSIQUE CLASSIQUE.

PLUS
- Les toons de la Warner
- La mise en scène
- Le concept

MOINS
- Thèmes trop longs
- Que du solo
- Les remix


Parfois on ne sait plus où donner de la tête et où cliquer.

Bugs Bunny, Daffy et tous les toons ont besoin de vous. Saisissez votre stylet et guidez un orchestre symphonique dans les plus grandes compositions jamais crées. Rythmés par de la musique classique, les gags mettant en scène Bunny et ses amis prennent vie sur l'écran du haut. Impossible de s'y attarder ! Car sur l'écran tactile, vous êtes trop occupé à pointer les symboles en rythme avec la mélodie. Dotées d'une durée approchant les trois minutes, ces œuvres parfois arrangées (ou massacrées) à la sauce *Looney Tunes*, sont composées de mouvements moins connus et absolument infernaux. Difficiles, les couacs s'enchaînent les uns après les autres et le spectacle prend alors fin prématurément. Proposant de sympathiques mini-épisodes en 3D cel-shadée au doublage très réussi, *Cartoon Concerto* offre également un contenu biographique sur les persos et les musiques absolument titanesque. Méfiance donc, derrière les toons se cache un jeu de rythme redoutable qui ne plaira qu'aux amateurs de musique classique.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu de rythme trop « classique » à la difficulté mal dosée. 11 / 20

GENRE COURSE NOMBRE DE JOUEURS 1-6
DÉVELOPPEUR SIDHE INTERACTIVE ÉDITEUR WARNER BROS. INTERACTIVE DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

SPEED RACER

AUREZ-VOUS L'AUDACE DE MONTER DANS LA SURPUISSANTE MACH5 ET DE ROULER SUR DES CIRCUITS COMPLÈTEMENT FOUS ? ENCLENCHEZ LE TURBO ET LAISSEZ-VOUS GRISER PAR LA VITESSE EXTRÊME DE *SPEED RACER*.

PLUS
- Ça speede
- Plutôt joli
- Assez fun

MOINS
- Peu de challenges
- Car-fu facile
- Les musiques

Adapté du film des frères Wachowski, lui-même dérivé d'un dessin animé japonais de la fin des années 60, *Speed Racer* débarque sur DS pour des courses ultra-rapides. Proposant des circuits dignes d'un *F-Zero*, les voitures surboostées défient la loi de la gravité en filant à toute berzingue sur des tracés dotés d'half-pipes, de loopings, et de portions d'asphaltes vrillées qui vous feront vite tourner la tête. Attaquez-vous aux voitures de vos six concurrents, maîtrisez le Car-fu afin de perturber l'adversaire, enchaînez les virages et filez vers la ligne d'arrivée en n'oubliant pas au passage d'exécuter quelques cascades pour accroître votre cheptel de fans. Grâce à eux, vous obtiendrez de nouvelles voitures et débloquerez de nouveaux circuits. Graphiquement très réussi, le jeu affiche de vastes décors variés et assez complexes, des voitures plutôt jolies, sans sacrifier la vitesse d'animation... tout simplement démentielle. Autorisant un multi jusqu'à six joueurs, *Speed Racer* déçoit pourtant par sa grande facilité.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

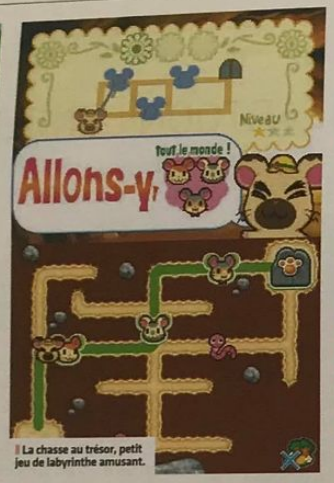
RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Si vous aimez la course fun et rapide, vous adorerez *Speed Racer*. 12 / 20

Une fois dans la zone, profitez d'une vitesse de pointe hallucinante.

GENRE MINI-JEUX NOMBRE DE JOUEURS 1 DÉVELOPPEUR ALPHADREAM
ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 40 €

À l'aide du stylet, il faut colorier ce chapeau sans dépasser.



La chasse au trésor, petit jeu de labyrinthe amusant.

Avec Hamtaro, apprendre à compter c'est rigolo !

Tous ses copains les Ham-Hams sont aussi de la partie.

Dans le jeu de cache-cache, il faut un peu de mémoire.

Les parents peuvent offrir des cadeaux à Hamtaro.

HAMTARO : JOUE AVEC LES HAM-HAMS

IMPOSSIBLE D'ÊTRE PLUS MIGNON QUE LE PETIT HAMTARO ! COMMENT NE PAS CRAQUER DEVANT CETTE PETITE BOULE DE POILS SI ATTACHANTE ?

PLUS
- Trop mignon !
- Éducatif
- La partie parents

MOINS
- Pas de multi
- Pas de Wi-Fi
- Heu...

La réponse est simple : on ne peut pas ! Il est trop chou ! Dès le menu d'accueil, vous tombez sous le charme de ce rongeur héros de dessin animé, juste en le voyant manger, boire ou aller à la litière. Mais lorsque Hamtaro se rend au parc pour y retrouver sa bande d'amis, la fête commence. Le jeu se divise en une multitude d'épreuves divertissantes et pédagogiques dont la difficulté augmente chaque fois qu'on les recommence. Chaque discipline est dirigée par l'un des compagnons du hamster, qui explique très simplement les règles du jeu, exemples et images à l'appui. Les actions s'exécutent au stylet, très facilement : vous coloriez, dessinez, comptez, ou même sautez à la corde. Tout ce qu'il faut pour que les bambins se triturent un peu les méninges en se distrayant. Le titre affiche une 2D colorée et très soignée, tant au niveau des décors que des petits personnages : leurs animations sont un vrai régal pour les yeux.

LES PARENTS ONT LEUR MOT À DIRE

Comme vous l'aurez sans doute compris, *Hamtaro* s'adresse aux plus jeunes. Pourtant, ce jeu d'éveil pense également aux parents. Une partie spéciale leur est dédiée où ils suivent les progrès de leur enfant, et le cas échéant, ils peuvent ajuster la difficulté de chaque mini-jeu. Il est aussi possible de contrôler une partie et surtout de la régler en déterminant un période de jeu avant l'arrêt automatique de la console.

Comble de bonheur, les parents ont même à disposition des objets qu'ils déposent dans la cage du petit animal, emballés dans un joli paquet-cadeau. L'enfant le découvrira avec surprise à sa prochaine partie, et Hamtaro se fera une joie de déballer ce présent. Un titre indispensable et fort bien construit pour les joueurs en herbe !

Mica

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Une 2D riche et colorée, des animations vraiment rigolotes.	Tout se joue au stylet d'une simplicité enfantine.
SON	DURÉE DE VIE
Musiques et bruitages joyeux et entraînants. Enthousiasmant.	Treize mini-jeux distincts de plus en plus ardus.

Parfait pour de jeunes enfants, pour se divertir tout en apprenant. **15**/20

GENRE PATINAGE NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR ARC SYSTEM WORKS ÉDITEUR 505 GAMES DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

PRINCESS ON ICE : DANSE SUR GLACE

MESDEMOISELLES, CHAUSSEZ VOS PLUS BEAUX PATINS À GLACE, METTEZ VOS HABITS DE LUMIÈRE ET ENCHAÎNEZ TOUTES LES FIGURES ARTISTIQUES COMME DE VRAIES PROS. LA PATINOIRE TACTILE N'ATTEND PAS !

PLUS
- Une 3D réussie
- De jolies musiques
- Le mode Story

MOINS
- Interactivité limitée
- Pas le droit à l'erreur
- Répétitif

Les animations de notre petite patineuse sont ultraréalistes.

Découvrez les sensations grisantes du patinage artistique, dans un jeu ou glace rime avec grâce. Ainsi, comme dans un *Elite Beat Agents*, vous utilisez le stylet pour pointer en cadence avec la musique des symboles apparaissant sur l'écran inférieur. Ces derniers permettent d'exécuter des figures acrobatiques et des enchaînements démentiels dans le but de maintenir le jury éveillé. D'ailleurs, il va falloir montrer beaucoup de persévérance pour obtenir l'unanimité auprès de ces examinateurs plutôt sévères. Doté de graphismes mignons et colorés, vous revisualisez à loisir vos exploits après chacune de vos prestations. Proposant un mode Story très complet, vous allez suivre la carrière de l'une des quatre petites championnes. Personnalisez-là à votre goût, en lui achetant de nouvelles tenues chatoyantes et de multiples accessoires exubérants, grâce à l'argent remporté au fil des compétitions. Un jeu particulièrement… rafraîchissant, à apprécier seule ou contre une autre petite patineuse en « herbe ». La patinoire est à vous !

Olivia

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu de rythme sympa et léger qui ne vous laissera pas de glace. **14**/20

GENRE ÉDUCATIF NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR KAOLINK ÉDITEUR MINDSCAPE DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

LES INCOLLABLES CE1-CE2

VOTRE MATIÈRE GRISE N'EST PAS PRÊTE DE SE REPOSER. ACTIVEZ VOS MÉNINGES ET RÉVISEZ TOUS LES PROGRAMMES DU CE1 ET CE2 EN VOUS AMUSANT GRÂCE AUX *INCOLLABLES*. ET VOUS SEREZ FIER DES PROGRÈS ACCOMPLIS !

PLUS
- Nombreuses matières
- 3 000 questions
- Jouable à deux

MOINS
- Les musiques
- Pas très animé
- Deux années d'école

Difficile de rester enfermé à la maison face à un cahier de vacances des plus austères lorsque dehors le soleil brille de mille feux, et que le ressac des vagues de l'océan se fait entendre au loin. Sortez prendre l'air avec votre Nintendo DS et poursuivez les révisions du cours élémentaire en toute facilité ! Proposant dix-huit mini-jeux assez diversifiés, vous pourrez mettre en pratique vos connaissances en matière d'histoire et géographie, calcul, français et culture générale tout en vous amusant. Loin d'avoir le sérieux d'un *Dr Kawashima*, Alix et Samuel (notre duo d'*Incollables*) vous incitent à poursuivre vos efforts à votre rythme, via un parcours de révisions en cinq étapes comportant trois mille questions/réponses. Plutôt joli, coloré et amusant, voilà un bon moyen de profiter des bienfaits de la période estivale et des embruns vivifiants, tout en continuant à solliciter ses neurones. Notez également qu'une version CM1-CM2 existe, car même les grands ont le droit d'apprendre tout en se faisant plaisir !

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

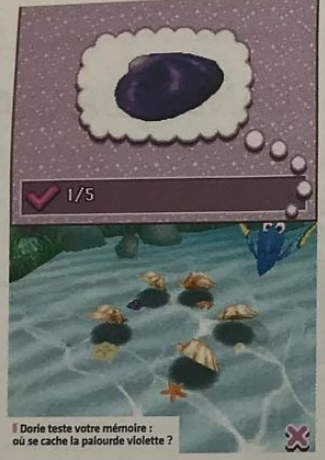
RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Le passage en CE2 se fera en douceur grâce aux *Incollables*. **15**/20

Les matières les plus austères deviennent moins barbantes.

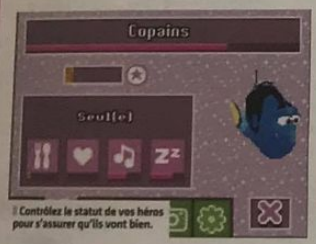
GENRE SIMULATION DE VIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 **DÉVELOPPEUR** AMAZE ENTERTAINMENT
ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE STUDIOS **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 30 €

Stitch est un bon gardien de but : trompez-le pour marquer au milieu !



Dorie teste votre mémoire : où se cache la palourde violette ?

Caressez vos héros ou parlez-leur : ils réagissent à certains mots.



Contrôlez le statut de vos héros pour s'assurer qu'ils vont bien.

Certains objets conviennent mieux à certains personnages.

Grâce au Wi-Fi Connection, stockez ou échangez vos photos.

MES AMIS DISNEY

RETROUVEZ VOS HÉROS FAVORIS ISSUS DES DESSINS ANIMÉS DISNEY DANS CE JEU MÊLANT HABILEMENT MINI-JEUX D'ÉVEIL ET GESTION DE VIE. VOUS ALLEZ CERTAINEMENT ADORER !

PLUS
- Très interactif
- Plein d'activités
- Le multijoueur

MOINS
- Interface confuse
- Un seul tutorial
- Pas assez de persos

nintendo Wi-Fi connection

Mes amis Disney propose aux jeunes joueurs d'interagir de multiples façons avec quatre personnages emblématiques crées par les studios Disney : Stitch l'extraterrestre, Dorie la copine de Némo, Winnie l'ourson et enfin Simba du *Roi Lion*. Après une petite séance d'initiation avec le martien à trois yeux de *Toy Story*, vous pourrrez parvenir à trois pièces dans lesquelles vivent les personnages… mais pourquoi seulement trois sur quatre ? Simple : la chambre du roi Simba ne peut être déverrouillée qu'à certaines conditions ! Mais auparavant, vous aurez déjà de quoi vous amuser avec vos héros de base. Sélectionnez une porte avec le stylet et vous entrez aussitôt dans la demeure de l'un d'eux. Maintenant, il va falloir prendre soin de tout ce petit monde, comme s'ils étaient des enfants !

MATERNER SES HÉROS

Veiller d'abord à bien les nourrir : achetez-leur régulièrement des provisions au magasin de la fée Clochette, en gardant à l'esprit que chaque personnage à ses propres goûts. Par exemple, Winnie à un gros faible pour le miel ! Ensuite, vous les divertirez à travers moult activités et objets en forme de jouets. Donnez une guitare à Stitch et il se mettra à jouer. Invitez Dorie à danser et son bonheur augmentera. Au chapitre des mini-jeux, on recense des séances de peinture (dessiner à l'aide du stylet), de la musique, des jeux de mémoire rigolos, et des dizaines d'autres où le micro est parfois sollicité ! En plus d'être très interactif, *Mes amis Disney* évolue. Tous les jours, une nouvelle action est proposée… comme prendre Winnie en photo dans la forêt des rêves bleus. Et grâce au Wi-Fi, accédez à des activités multijoueurs et échangez les objets acquis. Mignon.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Décors un peu vides mais des personnages plutôt charmants	Une interface 100 % tactile parfaitement adaptée aux plus petits.
SON	DURÉE DE VIE
Les voix sont faibles, mais les musiques un peu lassantes !	Elle est bonne grâce aux multiples défis qui arrivent chaque jour.

Rempli de bonnes idées, *Mes Amis Disney* se destine aux p'tits fans. **13** / 20

GENRE LUDO-ÉDUCATIF **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR WHITE BIRDS **ÉDITEUR** NOBILIS **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 30 €

MARTINE À LA MONTAGNE

MALGRÉ TOUTES SES VERTUS PÉDAGOGIQUES, *MARTINE À LA MONTAGNE* PEINE À OFFRIR AUX JEUNES JOUEURS UN VÉRITABLE ASPECT LUDIQUE QUI ALLIERAIT LE FUN À L'APPRENTISSAGE.

PLUS
- Les fiches sur la nature
- Des bonus intéressants
- Éducatif et mignon

MOINS
- Les bruitages
- Le mode Aventure
- Pas assez interactif

La chambre de Martine : habillez-la en fonction de la température !

Martine, c'est tout d'abord une série d'albums pour enfants à succès. Des millions d'exemplaires vendus dans le monde, narrant les aventures d'une jeune fille. Après *Martine à la ferme*, cette version DS reprend le voyage à la montagne de notre héroïne. Une belle occasion de familiariser les plus jeunes avec la nature et son écosystème, ainsi que ses traditions. Ce que *Martine à la montagne* réussit très bien par le biais de fiches détaillées : la transhumance, le cycle d'hibernation des marmottes, et bien d'autres. Ces informations se débloquent en avançant dans le mode Aventure. Malheureusement, celui-ci manque cruellement de punch. Entre les nombreuses phases de dialogues, on participe par intermittence à des mini-jeux qui sont parfois mal expliqués : nettoyer une vitre avec le stylet, habiller Martine, réveiller le vieil Étienne ou faire courir Patapouf, le chien de la fillette. En revanche, vous pourrez compter sur la présence de bonus comprenant des ateliers coloriage ou encore des puzzles qui se révèlent plus intéressants.

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Malgré une aventure mollassonne, les groupies de Martine l'apprécieront. **12** / 20

GENRE SIMULATION DE VIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR DANCING DOTS **ÉDITEUR** NOBILIS **DATE DE SORTIE** DISPONIBLE **PRIX** 40 €

MY BABY BOY/GIRL

VOUS EN AVEZ ASSEZ DE JOUER À LA BARBIE ? *MY BABY* EST UNE BONNE SOLUTION ALTERNATIVE POUR S'AMUSER TOUT EN PRENANT SOIN DE BÉBÉ, DE SA NAISSANCE À SES QUATORZE MOIS !

PLUS
- Les bruitages
- Les activités
- La réalisme

MOINS
- Peu de variété
- Pas de jumeaux
- Parfois ennuyeux

S'occuper d'une poupée s'avère facile, mais prendre soin d'un nouveau-né, même virtuel, cela l'est nettement moins ! Mais ne vous inquiétez pas : *My Baby* sait allier le réalisme à l'amusement et à la simplicité. Il faut noter que deux versions du jeu, correspondant aux deux sexes, sont disponibles. Mais une fois le jeu terminé, le sexe opposé se débloque automatiquement dans chacune des versions ! Dans *My Baby*, chaque pièce de la maison représente un atelier. Dans le salon, vous éveillerez bébé en lui faisant suivre son hochet des yeux, en attirant au préalable son attention, en l'appelant par son prénom ou en lui caressant le ventre tendrement. Le bébé pousse des cris variés selon son humeur… Lorsqu'il se met à hurler, pensez à changer sa couche ou à lui donner son biberon ! En cas de maladresse, le pédiatre vous aidera de ses conseils. Vous élèverez alors un enfant en pleine santé, que vous verrez changer de jour en jour. Mignon et attendrissant, mais il faudra se montrer patient, comme dans la vraie vie !

Clémence

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Parfait pour les petites filles qui souhaitent aussi jouer à la maman. **14** / 20

En passant au supermarché, vous pourrez lui acheter accessoires et vêtements.

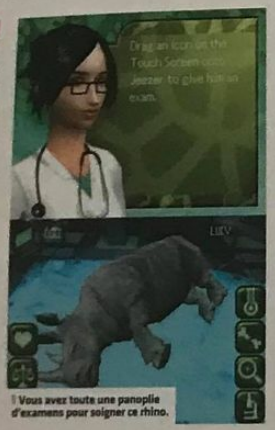
GENRE GESTION NOMBRE DE JOUEURS 1-2
DÉVELOPPEUR TORUS GAMES ÉDITEUR EIDOS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

ZOO HOSPITAL

ÊTES-VOUS PRÊT À SOIGNER LES BOBOS DES BONOBOS, À SURVEILLER L'HYGIÈNE DES HYÈNES ? RELEVEZ LE DÉFI EN DEVENANT VÉTO DANS UN ZOO PLUS VRAI QUE NATURE !

PLUS
- Les modélisations
- Les sons
- Le thème

MOINS
- Redondant
- Dur...on choisit
- Les opérations



Vous avez toute une panoplie d'examens pour soigner ce rhino.

C'est hallucinant, tous les petits tracas qui peuvent survenir à longueur de temps dans un parc zoologique. Entre les infections ophtalmiques ou cutanées et les ingestions contre-indiquées de fourchette ou de cuillère, jamais les occupants ne vous laisseront de répit. Ainsi après avoir sauvé l'un des pensionnaires à fourrure (plume ou écailles), vous survolez la carte du zoo à la recherche d'un autre animal présentant des signes de faiblesse. Une fois le patient potentiel déniché, vient le fatidique moment de l'ausculter. En prenant la tension de l'animal, en surveillant son poids ou même en lui faisant passer des radios, vous cernez le problème et l'opérez en cas de nécessité. Loin d'offrir des interventions chirurgicales dignes d'un *Trauma Center*, la plupart des bobos se soignent via des mini-jeux simples mais répétitifs. Proposant une large variété d'animaux finement modélisés et incroyablement animés, *Zoo Hospital* comblera les aspirants vétérinaires et fera peut-être naître des vocations chez certains joueurs.

Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Un jeu mignon et très réussi, qui passionnera les amis des animaux.

14/20

GENRE GESTION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR YOUNG ENTERTAINMENT ÉDITEUR EIDOS DATE DE SORTIE DISPONIBLE PRIX 30 €

MON HARAS

VIVEZ PLEINEMENT VOTRE PASSION POUR LES CHEVAUX SANS CRAINTE DE MANQUER D'ESPACE DANS VOTRE APPARTEMENT, CAR BONNE NOUVELLE : ILS TIENNENT DANS LA POCHE !

PLUS
- Six chevaux
- L'élevage
- L'entretien

MOINS
- La gestion
- La réalisation
- Les balades

Chaque petite fille rêve un jour ou l'autre d'avoir un cheval rien qu'à elle. Grâce à cette cartouche DS, son souhait est peut-être exaucé... ou pas. Après avoir sélectionné son canasson virtuel parmi l'un des six proposés, elle se retrouve à la tête d'un centre équestre qu'elle doit faire prospérer. Par conséquent, en plus de bichonner sa monture, la jeune cavalière va également développer son haras en construisant un gîte. À l'aide de ce dernier, il lui sera alors possible de gagner de l'argent pour ériger des bâtiments et acquérir de nouveaux chevaux. Soit en les achetant chez un autre éleveur, ou même en les faisant naître. Pseudo-simulateur d'éleveur de champions, la passion chevaline fait hélas place à la gestion. Sans saveur, les chevauchées au bord de la plage ou dans la prairie pâtissent d'une réalisation qui ne profite en rien des capacités de la DS. Le rêve de posséder un pur-sang virant au cauchemar, le titre devient rapidement agaçant pour les plus vieux et reste incompréhensible pour les plus jeunes. À éviter !

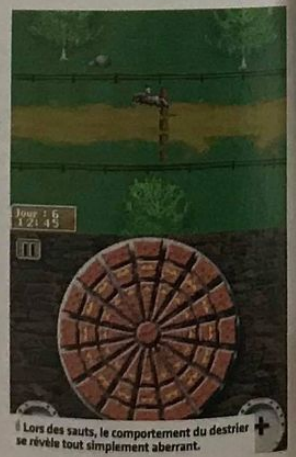
Oliv

NINTENDO DS. VERDICT

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

Laid et compliqué, ce jeu n'intéressera pas son public de passionnés.

6/20



Lors des sauts, le comportement du destrier se révèle tout simplement aberrant.

mes magazines favoris.fr

Profitez
des meilleures réductions
sur votre abonnement

50 % D'ÉCONOMIE
47 % D'ÉCONOMIE
22 % D'ÉCONOMIE
47 % D'ÉCONOMIE

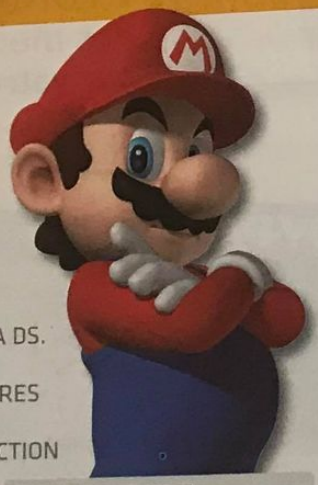
ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

43 % D'ÉCONOMIE
46 % D'ÉCONOMIE
49 % D'ÉCONOMIE
31 % D'ÉCONOMIE

l'adresse favorite
de vos magazines favoris

mes magazines favoris.fr

TOUJOURS SUR DS



PAS FACILE DE CHOISIR PARMI L'IMMENSE LUDOTHÈQUE DE LA DS. POUR VOUS AIDER, VOICI UNE SÉLECTION DES MEILLEURS TITRES À ACHETER LES YEUX FERMÉS.

LA RÉDACTION

VERDICT **18/20**

CASTLEVANIA : PORTRAIT OF RUIN

Konami

Voyagez dans des tableaux enchantés. Choisissez entre deux héros votre style de combat préféré. Un opus original qui fait honneur à la série culte de Konami grâce à une réalisation en 2D tout simplement démoniaque.

VERDICT **16/20**

CÉRÉBRALE ACADÉMIE

Nintendo

S'engouffrant dans la brèche ouverte par le *Dr Kawashima*, ce titre propose de muscler votre masse cérébrale au moyen de petites épreuves assez divertissantes. En plus, vous pouvez y jouer à plusieurs en gamesharing.

VERDICT **19/20**

ELITE BEAT AGENTS

Nintendo

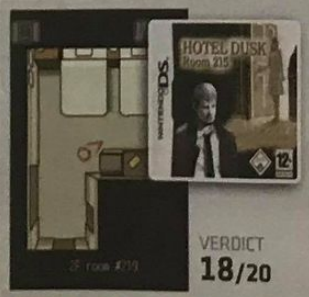
Testez votre sens du rythme dans ce titre décoiffant à la tracklist d'enfer ! Armé de votre stylet, suivez des agents très spéciaux ayant pour mission de réconforter des personnes désespérées à l'aide de la musique.

VERDICT **18/20**

FINAL FANTASY III

Square Enix

Des graphismes totalement rénovés en 3D, un scénario étoffé, des musiques réenregistrées, ce monument du jeu de rôle a tout pour séduire les joueurs les plus exigeants. *FFIII* est devenu un grand classique du genre.



VERDICT **18/20**

HOTEL DUSK : ROOM 215

Nintendo

La DS tenue comme un livre, plongez le temps d'une nuit dans l'univers sombre d'un ancien flic, hanté par la mort de son coéquipier et en quête de la vérité. Un jeu d'enquête policière qui fait honneur au film noir.

VERDICT **18/20**

MARIO & LUIGI : LES FRÈRES DU TEMPS

Nintendo

Accompagnés par Bébé Mario et Bébé Luigi, les deux plombiers moustachus sont de retour dans un jeu de rôle coloré et loufoque. Sauveront-ils une nouvelle fois la princesse Peach, prisonnière d'une autre époque ?

VERDICT **18/20**

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Nintendo

Écrivez des lettres, pêchez, dessinez, papotez... En bref, menez une vie de rêve dans le petit village d'*Animal Crossing* où vous ne tarderez pas à vous faire de nouveaux amis, virtuels ou réels grâce au mode Wi-Fi.

VERDICT **19/20**

MARIO KART DS

Nintendo

Retrouvez Mario et tous ses amis dans des circuits dévastés par les carapaces. Reprenez les pistes les plus populaires de la saga et des inédits complètement déjantés ! Le jeu est aussi jouable en ligne en Wi-Fi.

VERDICT **18/20**

METROID PRIME HUNTERS

Nintendo

Jouable seul ou à plusieurs en mode Wi-Fi, ce jeu de tir à la première personne se joue d'une façon originale : vous utilisez le pad d'une main et orientez votre vision comme le tir avec le pouce ou le stylet.

VERDICT **19/20**

NEW SUPER MARIO BROS.

Nintendo

Le renouveau de la plate-forme 2D sur DS se définit par cet excellent titre qui recrée fidèlement l'esprit « Super Mario » en insérant quelques innovations dans le gameplay. La référence du genre c'est lui.

VERDICT **18/20**

NINTENDOGS

Nintendo

Pas de poils, pas de déjections, pas d'heures d'attente chez le vétérinaire mais toujours disponible : ces petits toutous virtuels ont décidément tout pour plaire, aux petites filles comme à leurs parents !

VERDICT **16/20**

PHOENIX WRIGHT : ACE ATTORNEY

Capcom

Ultradélirante, la seule et unique simulation d'avocat sur DS est aussi un succès bien mérité ! Le concept, l'accessibilité, les dialogues et le scénario font de *Phoenix Wright* un incontournable de la DS.

VERDICT **18/20**

PICROSS DS

Nintendo

Un jeu de dingue qui n'en a pas l'air : noircissez des cases sur une grille en vous aidant d'indications chiffrées pour révéler un dessin. Impossible de lâcher ce titre, surtout quand il y a plus de 330 niveaux.

VERDICT **18/20**

TETRIS DS

Nintendo

Véritable classique du jeu vidéo, le *Tetris* se pare pour sa version DS de plusieurs nouveaux modes de jeux, dont un multi particulièrement prenant et très compétitif. Un must have à emmener partout.

VERDICT **19/20**

ZELDA : PHANTOM HOURGLASS

Nintendo

Le *Zelda* de la DS allie des graphismes somptueux (le style de *Wind Waker*) à un gameplay full tactile proche de la perfection. Ce titre réussit le tour de force de passionner les novices comme les initiés !

VERDICT **18/20**

WARIOWARE TOUCHED !

Nintendo

Voici la nouvelle compilation de mini-jeux crados et débiles signés par l'infâme Wario. Avec votre stylet, enchaînez les épreuves tordues à un rythme endiablé et incarnez divers personnages étranges...

AIDE DE JEU

POKÉMON DONJON MYSTÈRE : EXPLORATEURS DE L'OMBRE/DU TEMPS

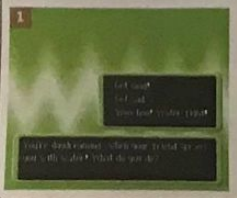
GENRE JEU DE RÔLE ÉDITEUR NINTENDO

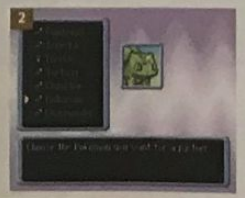
nintendo Wi-Fi connection

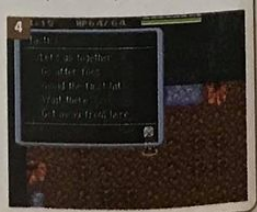
Contrairement à la réputation enfantine que se forgent les Pokémon, la série des *Donjon Mystère*, relativement difficile, est à déconseiller aux plus jeunes. Alors, pour bien démarrer et éviter les pièges de débutants, voici une petite aide de jeu qui devrait vous guider dans votre quête. De la création d'une équipe d'exploration au paramétrage des options, nous passons en revue tous les petits détails qui peuvent faire la différence. Attention, cette aide n'est pas pour autant une solution, elle ne vous garantit donc pas la réussite. Mais si vous suivez nos recommandations et faites preuve d'un peu de discernement, vous devriez vous en sortir sans trop de bobos.

CHOISIR SES AMIS

Au lancement du jeu, vous allez devoir répondre à un certain nombre de questions qui, selon votre sexe et votre personnalité 1, désigneront le Pokémon que vous incarnerez. Bien sûr, on a tous nos préférences et les différences de niveaux entre eux sont bien réelles. Mais il est de bon ton de répondre le plus honnêtement possible à ce questionnaire afin de personnifier celui qui nous correspond le plus. En revanche, une fois le test effectué, vous choisirez votre compagnon parmi une demi-douzaine de créatures disponibles. Ce choix est essentiel pour la suite de l'aventure et il est préférable de sélectionner un partenaire qui puisse être complémentaire. Si leur appartenance au type eau, herbe, feu etc. n'est pas détaillée à ce moment de l'aventure, sachez que vous pouvez souvent vous baser sur la couleur du Pokémon pour la déterminer 2. Ultérieurement dans l'histoire, vous recruterez à tour de bras, mais ne constituerez qu'une équipe de quatre explorateurs maximum. Là encore, privilégiez la complémentarité plutôt que le niveau d'expérience 3. Si l'un de vos compagnons possède un niveau plus faible, il suffit d'arpenter les donjons avec plus de zèle pour multiplier les combats et lui permettre de gagner de l'expérience rapidement 4.







SAVOIR S'ÉQUIPER

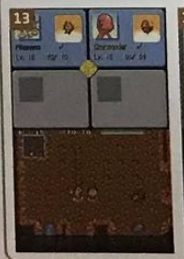
Comme pour tout bon jeu de rôle, l'équipement a une importance capitale dans le bon déroulement de votre aventure. Ce nouveau *Pokémon* ne déroge pas à la règle et il est essentiel de bien préparer son baluchon avant de partir en expédition. L'inventaire étant limité, il vaut mieux éviter de s'encombrer d'objets inutiles. À l'heure de constituer son sac, plusieurs points doivent rester présents à l'esprit : Avant tout, la faim. En effet, arpenter les longs couloirs des donjons creuse l'estomac et pour ne pas tomber d'inanition, pensez à emporter quelques pommes 5. Bien entendu, vous ne négligerez pas les potions qui permettent de restaurer des points de vie et des points de force. Mais si votre vie vient à descendre dangereusement, vous ferez les cent pas dans une pièce pour les voir lentement remonter sans gaspiller de potion 6. L'élixir permettant de récupérer de points de force est surtout primordial à partir du moment où vous lierez plusieurs coups spéciaux entre eux 7. Pensez également aux antidotes contre la paralysie, le poison ou le sommeil car se retrouver incapable de bouger en combat reste particulièrement dangereux. Enfin, s'il est préférable de déposer son argent en banque pour l'assurer en cas d'échec, pensez à conserver quelques piécettes en poche au cas où vous rencontriez un marchand ambulant en plein donjon 8.

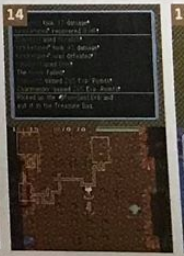
LA MORT N'EST PAS UNE FATALITÉ

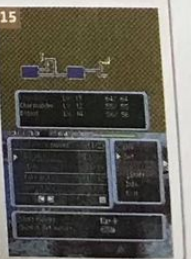
Perdre un combat est rageant dans *Pokémon Donjon Mystère*. Car en cas de défaite, vous perdrez pratiquement tous vos avoirs : la totalité de l'or en poche et une grande partie des objets et potions. Néanmoins, il y existe toujours un moyen de s'en sortir sans trop de mal. D'abord, pensez à stocker au maximum vos objets de valeur et votre or 9. Dans le cas des expéditions aux donjons multiples, des statuettes postées aux entrées facilitent la sauvegarde, mais aussi le stockage de votre inventaire 10. De plus, en cas de mort prématurée, de nombreux donjons vous donneront la possibilité d'envoyer un S.O.S. Ceci peut s'opérer via la connectivité sans-fil si un ami se trouve près de vous, via le Wi-Fi pour être secouru par n'importe qui dans le monde, et enfin grâce à un code qu'il suffit de transmettre à un ami ou sur un forum dédié (utile si on ne possède pas de connexion Wi-Fi chez soi). Attention, une fois que vous avez envoyé un S.O.S. 11, il est impossible de reprendre la partie en cours tant qu'on ne vous a pas aidé. Toutefois, vous vous entraînerez sur des donjons aléatoires en marge de l'aventure, ou annulerez l'appel de détresse (mais cela provoque la perte de vos acquis).

GÉRER SON ESPACE

Si ce dernier point n'est pas indispensable à votre réussite, il permet tout de même de jouer plus confortablement. Et quoi qu'on en dise, un espace bien rangé s'avère toujours bénéfique. Pensez donc à passer par le menu des options pour paramétrer l'affichage sur les deux écrans 12. Avec un grand nombre d'informations distillées en temps réel, les possibilités sont vastes. Chacun devrait donc trouver la configuration qui lui sied le mieux 13 14. Ne négligez pas non plus les raccourcis 15, comme la possibilité d'attribuer un coup spécial à la combinaison gâchette gauche + A. Un moyen très utile pour sortir sa meilleure attaque, sans avoir à passer par de fastidieux menus.





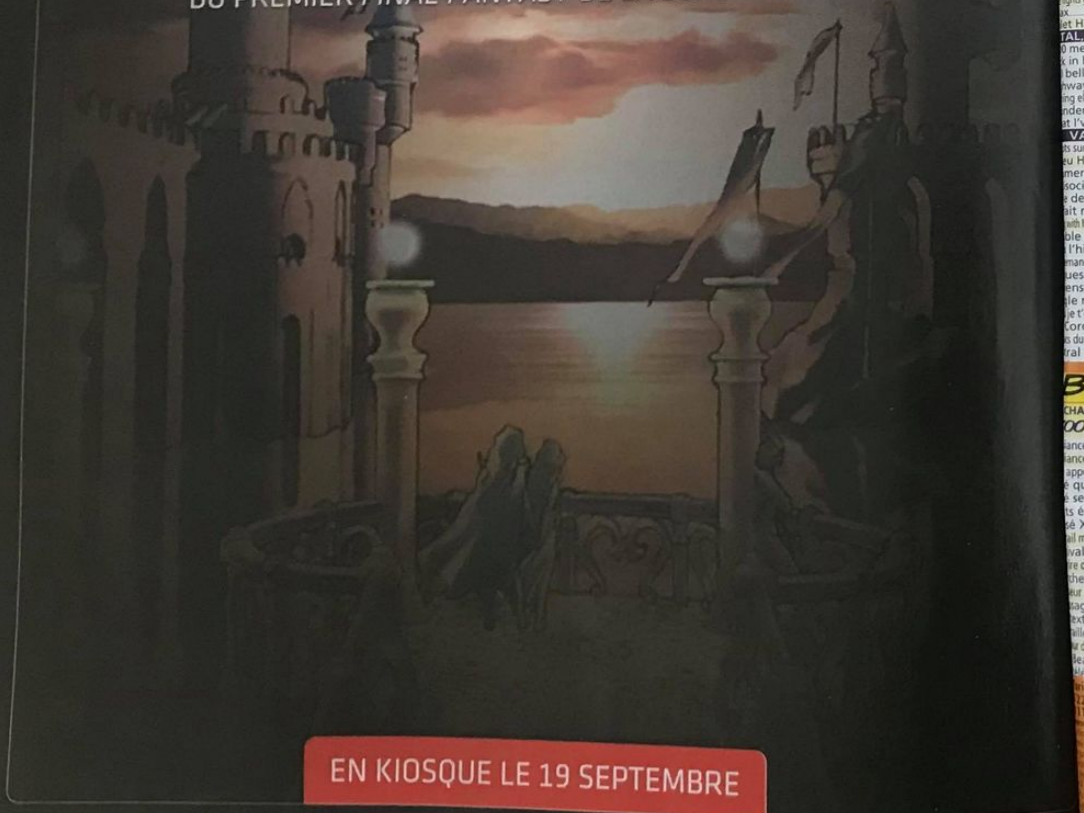


DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE

NINTENDO DS™
LE MAGAZINE OFFICIEL

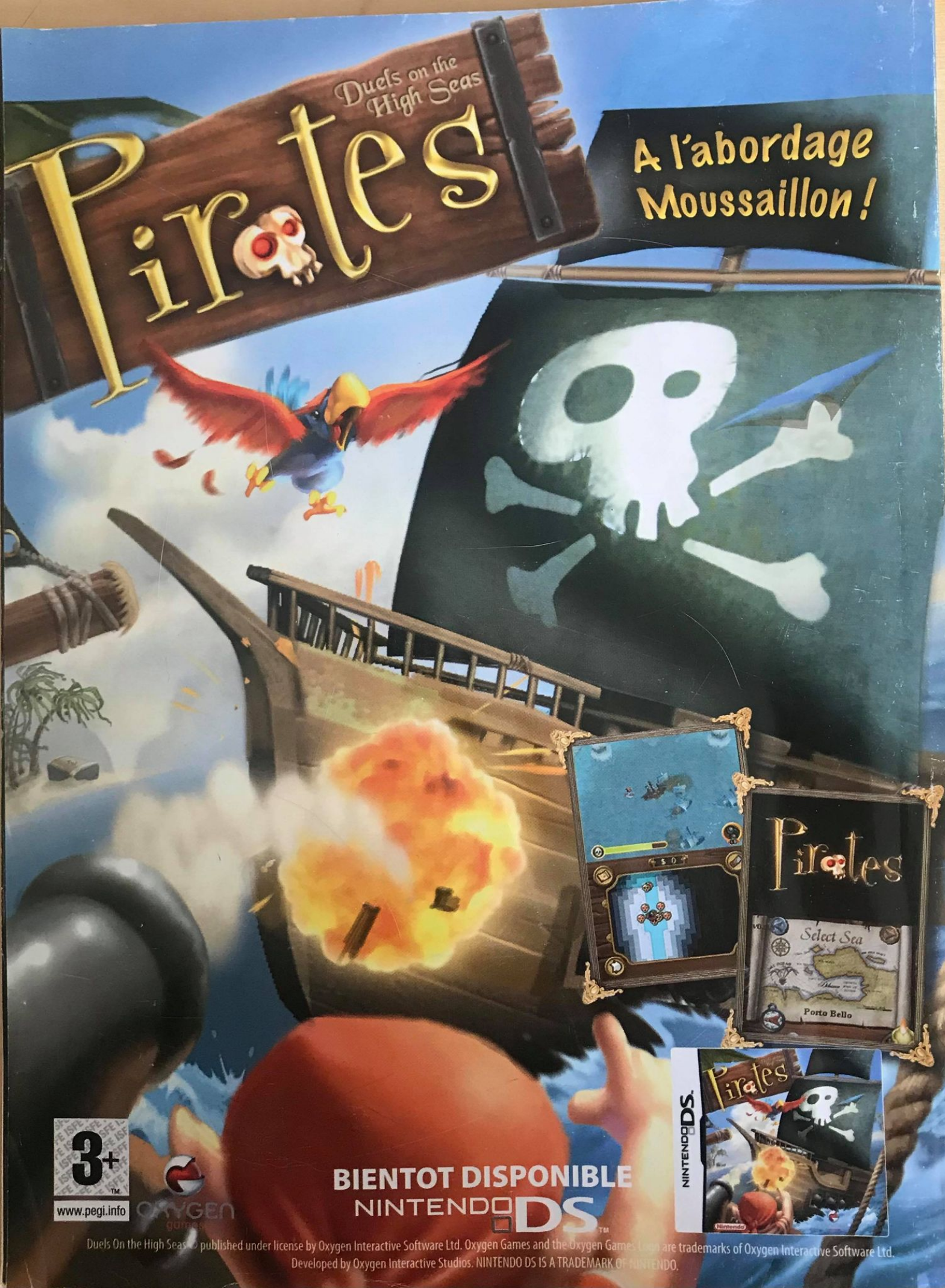
FINAL FANTASY IV

DIX-SEPT ANS APRÈS, DÉCOUVREZ LE REMAKE 3D DU PREMIER *FINAL FANTASY* DE LA SUPER NINTENDO.



EN KIOSQUE LE 19 SEPTEMBRE

VIDÉOS
SONNERIES
CINÉ, TV (suite)
VARIÉTÉS (suite)
RAP, RNB
DANCE, ELECTRO
POP, ROCK
VARIÉTÉS
ROCK, HARD ROCK
ZOUK, REGGAE
ITALIE, LATINO
RAI, ORIENTAL
CINÉ, TV
PUBS TV
HYMNES, RÉGIONS
TOP!
BRUITAGES MP3
NOUVEAU! QUALITÉ HI-FI MP3
JEUX MOBILE
+1400 JEUX MOBILE
PRÉNOMS
+700 LOGOS PRÉNOMS
LOGOS & ANIMÉS
+7000 LOGOS
persomobiles
81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER ?
INFORMATIONS CONSOMMATEUR


Duels on the High Seas
Pirates
A l'abordage Moussaillon !
Pirates
Select Sea
Porto Bello
Pirates
NINTENDO DS.
3+
www.pegi.info
BIENTOT DISPONIBLE
NINTENDO DS™
Duels On the High Seas © published under license by Oxygen Interactive Software Ltd. Oxygen Games and the Oxygen Games Logo are trademarks of Oxygen Interactive Software Ltd.
Developed by Oxygen Interactive Studios. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.